Tot.194

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动火热进行中！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



Gamehalo DVD mini

超级大作

— 最新影像 —

最终幻想XIII系列

横行霸道IV

GT赛车5 序章版

小说回廊

千年之梦

失落的奥德赛剧情小说

>>> 寒假

购机指南

玩家必看！

真·风神制作

街头霸王IV

大爆猛料！

攻略透解

梦精灵 星降夜物语

失落的奥德赛

英雄不再

前线狙击

战神 奥林匹斯之链

鬼泣4/忍者龙剑传II

特快专递

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫

鬼魂基因

2008.1B

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

02>

9 771008 060006



赠品 | 洛克人20周年纪念海报+Gamehalo DVD mini

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第194期 TV GAME半月刊
2008年1月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

Part 1

1B

COVER STAFF

封面用图：街头霸王Ⅳ
设计总监/封面设计：Jason

©2007 Capcom CO.,LTD





千年之梦
失落的奥德赛剧情小说 上
小说回廊
P.100



P.40
软硬兼施特别版
寒假购机指南

游戏情报站

微软：X360已在年末商战大获全胜！ …… 6
《古墓丽影 地下世界》正式公布！ …… 7
《刺客信条》目标销量500万！ …… 8
股市看好索尼，任天堂股价下跌 …… 10
由《FF》的生父来揭晓系列20年的历程 12
新闻评论：非常有戏 …… 14

前线狙击

街头霸王Ⅳ …… 20
战神 奥林匹斯之链 …… 24
鬼泣4 …… 26
忍者龙剑传Ⅱ …… 28

特快专递

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫 …… 47
鬼魂基因 …… 48

攻略透解



P.66
失落的奥德赛



梦精灵
星降夜物语
P.74



P.80
英雄不再

游戏立方

多边共享区 …… 50
问题小卖部 …… 52
幻想通信 …… 54
我们是冠军 …… 55

研究中心

无瑕传说 …… 86
莱顿教授与恶魔之箱 …… 88

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

廣告已屏蔽

697354

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊

CONTENTS

Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶

执行主编：郑翔
责任编辑：王梓
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：黄毅华 冯健 罗质彬 王双鄂 王锐愚 郝鑫 吕思霆

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年1月16日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

街头霸王 IV 20

NDS

AWAY 混乱的迷宫 31
高速卡片战斗 卡片英雄 36
紧急出口 DS 31
莱顿教授与恶魔之箱 88
灵光守护者 32
忍者龙剑传 龙剑 33
闪电十一人 32
无瑕传说 86
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你 33
最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书 56

PS2

鬼魂基因 37 48
火影忍者 疾风传 终极觉醒 2 36
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 38
遥远的时空中4 33
战国BASARA2 英雄外传 光盘

PS3

GT赛车5 序章版 光盘
鬼泣4 26
横行霸道 IV 光盘
化解危机4 37
起源计划（暂名） 34
上旋高手3 35
使命召唤4 现代战争 57
未知海域 德雷克的宝藏 光盘
战地双雄 35
战火兄弟连 地狱大道 34
终结之战 35
装甲核心 For Answer 30
最终幻想 X III 光盘
最终幻想Versus X III 光盘

PSP

怪物猎人携带版 2nd G 31
啪塔砰 36
瓦尔哈拉骑士2 32
战神 奥林匹斯之链 24

Wii

超级马里奥银河 39
超执刀 新血 30
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫 36 47
梦精灵 星降夜物语 37 74
式神之城 III 37 58
我们爱高尔夫! 37 57
遥远的时空中4 33
英雄不再 80 光盘

X360

鬼泣4 26
横行霸道 IV 光盘
火爆狂飙 天堂 光盘
起源计划（暂名） 34
忍者龙剑传 II 28
上旋高手3 35
失落的奥德赛 66
使命召唤4 现代战争 57
式神之城 III 37 58
战地双雄 35
战火兄弟连 地狱大道 34
终结之战 35
装甲核心 For Answer 30

收藏者：

收藏日期：

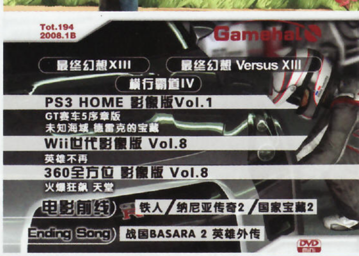
固定栏目

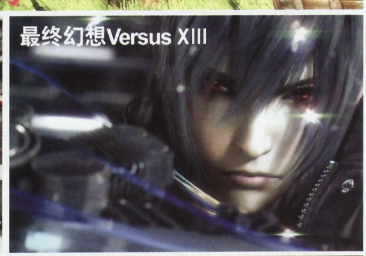
栏目	简介	页码
新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	05
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	18
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	30
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	36
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	56
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	59
PS3 HOME	带给你关于PS3的一切	60
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	62
Wii 世代	解读异质主机的方方面面	64
读编往来	读者与编辑的轻松交流	94
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	98
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	106
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	108

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 影·像·收·录 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

廣告已屏蔽

697354

游戏情报站

栏目主持 | 星夜

NEWS
NEWS BLOG
INTERVIEW
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

新闻 | 名人博客 | 业界访谈 | 编辑视点 | 评论

GAME NEWS STATION

本期大事记

12月11日 NBGI宣布其招牌角色扮演游戏"《传说》系列"累计销量已经突破1000万套。

12月11日 索尼CEO霍华德·斯特林格表示，索尼正在启动新的三年计划，PlayStation Network将会是该计划的重要组成部分。

12月12日 世嘉宣布表情自动生成技术"魔法V引擎"已经研发完成，将会有偿授权给其他厂商使用。

12月13日 路透社报道任天堂股价一个月来下跌了8%，并援引一些分析家的观点指出市场资金正在向索尼转移。

12月13日 育碧宣布调整财年收益预期，宣布多款大作延期至下一财年，同时表示《刺客信条》本财年内预计可卖出500万套！

12月18日 微软宣布将于2008年1月24日推出繁体中文版《失落的奥德赛》。

12月19日 美国游戏业协会ESA宣布明年E3展将会返回洛杉矶会展中心，举办时间为7月15～17日，仍然保持4000人左右的小规模。

12月中旬 微软向全球媒体发布新闻稿，宣称X360已经在美国的年末商战中获得胜利。

12月中旬 Eidos正式公开《古墓丽影》正统第8作《地下世界》。

12月中旬 美国任天堂宣布与一些零售商合作解决Wii的缺货问题，分析家预计缺货将使任天堂损失13亿美元。

12月20日 BBC报道今年英国游戏市场规模超过15.2亿英镑，创造了历史新纪录。

特报 微软：X360已在年末商战大获全胜！



▲今年末微软在美国表现出色，《光环3》居功至伟。

12月中旬，微软向全球各大媒体发布了一份新闻稿，通过各方面的数据宣布："消费者用他们的钱包投了票，X360是今年假期的大赢家。"

微软表示，今年假期X360的大作阵容是游戏历史上最强大的。根据市调公司NPD提供的11月份市场数据，当月北美的十大畅销游戏中，X360有4款，Wii为2款，PS3为2款。当月销量最高的游戏为X360版《使命召唤4》，卖了150多万套，而PS3版只有44.4万。总销售额方面，X360达到了7.63亿美元，Wii为5.87亿美元，PS3为3.64亿美元。微软还宣称，X360游戏的媒体综合评价是最高的，11月份媒体平均评分最高的10款游戏中，X360占了6款。

在Spike TV评选的"电子游戏大奖"中，X360独占游戏获奖最多，其中《生化奇兵》捧走了"年度最佳游戏"大奖，《质量效应》赢得了"最佳RPG奖"，《光环3》赢得了"最佳多人游戏奖"，"年度最佳游戏"的所有入围者都有X360版。在MTV发布的2007年十佳游戏名单中，X360游戏占了5款，PS2为2款，Wii为1款。在《时代》杂志的2007年十佳游戏名单中，有7款X360游戏，其中《光环3》赢得了"年度最佳游戏"大奖。在著名购物网站亚马逊的十佳游戏名单中，X360游戏有5款，Wii为1款，PS3为4款。

微软还公布了11月份在美国市场的其他重要数据：

- 游戏/主机销量比高达6.9，表明X360玩家具有最高的游戏购买力。
- X360版《刺客信条》位列畅销榜第三名，销量是PS3版的2.7倍。
- 《质量效应》首周销量超过47.3万套，在畅销榜上排名第六。
- 《光环3》在发售后的第三个月里仍然保持出色销量，进入畅销榜第9名。
- 根据NPD的数据，11月份第三方在X360游戏上的营业收入超过PS3和Wii的总合，达到了3.67亿美元。
- 自发售以来，美国消费者在X360及游戏上消费的总金额达到了71亿美元，从2006年11月至今的总金额为48亿美元，而Wii为30亿美元，PS3为21亿美元。
- 11月份X360在美国的销量为77万台，比10月份大幅提高110%。11月PS3销量为46.6万，Wii为98.1万。
- Xbox LIVE在全球25个国家的总会员数已经超过800万。

特报 Wii缺货导致任天堂损失13亿美元

今年年末商战期间，Wii再次出现了严重的缺货局面，对于一款已经上市一年多的主机是非常罕见的，因此有不少人认为是任天堂故意囤货，制造供不应求的假象让人们不断保持对Wii的高度兴趣。不过最近有分析家指出，缺货对于任天堂没有任何好处，而且会造成巨额损失。

据《纽约时报》报道，一些零售商和分析家认为，Wii的缺货将会给任天堂造成至少10亿美元的损失。MDB资本投资公司高级分析家James Lin认为损失额将会达到13亿美元，Lin认为如果货源充足的话，Wii的销量将会达到目前的两倍。

美国任天堂总裁雷吉屡次向人们表示，任天堂确实对缺货现象非常无奈，但他们已经开始着手解决Wii的缺货问题。位于华盛顿North Bend配送中心的工作人员数量目前已经增加到3倍，但工厂方面无法在短期内将产量提高到市场需求的水平。因此任天堂与全球最大游戏零售商GameStop合作，开展了延后发送计划，玩家在GameStop购买Wii时，如果店家没货，也不会白走一趟，而是会得到一张提货单，任天堂与GameStop将保证在1月份将Wii送到购买者家中。

软件 《古墓丽影 地下世界》正式公布！



■游戏将以墨西哥南部为主要舞台，通往地下世界的通道正等待着劳拉。

12月初，有报道称Eidos公司注册了一个副标题叫做“Underworld”的《古墓丽影》新作商标，没过多久以该名称为域名的网站就开通了，确认了这款游戏的存在。最近Eidos公司正式公布了“《古墓丽影》系列”正统第8作《古墓丽影 地下世界》(Tomb Raider：Underworld)。由于水晶动力(注)工作室在《古墓丽影 传奇》的开发过程中表现出色，本作仍然由该公司负责开发，在剧情上将会延续《古墓丽影 传奇》。游戏将以墨西哥南部为主要舞台，劳拉·克劳馥将会在那里找到现实世界与“地下世界”的通道。

相传在玛雅历年末代最后五天(又称“无名日”)是危险的时期，那时分隔人间与阴间的大门就会消失，没有任何束缚可以阻挡邪神的兴起。而在那5天里，通往地下世界的通道就会打开。

《古墓丽影 地下世界》将会有相当大的变革，其最大的创新在于提供了一个“能够记住玩家的行动并做出反应的具有互动性的游戏世界”。例如，劳拉从泥泞的路面上走过，就会留下脚印，当劳拉单膝跪地时，泥土会粘到她的腿上，而这些泥土以及地上的脚印都会被雨水逐渐冲淡。被杀死的敌人的尸体会保留在远处不会消失，并且她对场景造成的任何损坏都将是永久性的。在画面上，本作将会引入“混合光影模型”，将动态光影技术与人工添加的光影贴图结合，实现更为逼真的效果。并且天气效果也将会对场景造成影响，例如下雨会导致岩壁又湿又滑，劳拉在攀爬的时候就更容易失手或失足，制作人表示，在本作的大多数时候，“场景就是劳拉最大的敌人”。

本作将会引入全新的近距离战斗系统，系列作在战斗方面缺乏变化的局面将会得到改善，玩家可以直接操作劳拉做出更复杂的战斗和躲避动作。劳拉的摩托车在本作中也将会成为一个重要的解谜用具。另外一个重大的变化是劳拉的服装经过了重新设计，不再穿那身标志性的蓝色裹胸加卡其色短裤，而是穿上褐色绕颈上衣和黑色短裤。此外，她的头发与《古墓丽影 传奇》一样不再是麻花辫，而是普通的马尾辫。

据称本作才是“真正的第一款次世代《古墓丽影》”，因为在画面上的进化将大大超越前作，具有“照片级的真实度”，而且有更逼真的物理效果。游戏很可能是使用了新的引擎。

软件 世嘉研发人物表情新技术

世嘉日前宣布，他们已经成功研发了“魔法V引擎”，并且正准备将其作为商用引擎授权给其他公司使用赚取权利金。

“魔法V引擎”是一种人物表情生成技术，能够通过分析人物的语音台词，让角色自动生成相应的表情，包括嘴、眉毛和眼睛的运动都可以根据分析自动产生，从而表现出喜、怒、哀、惊等表情特点。

目前世嘉的PS3大作《如龙见参！》就是使用了该引擎，世嘉表示经过公司的内部测试，发现它的效率比手工调整表情要高100倍。除了游戏外，这款引擎也将会应用到动画和电影等领域。



□《如龙见参！》使用了可自动生成表情的新技术。

业界声音

我认为最好是和同类的游戏保持距离。相比玩对手的游戏，我更喜欢从动画电影或是这类的东西上寻找灵感。

——《鬼泣4》制作人小林裕幸日前表示，他没有玩过《忍者龙剑传》和《战神》，因为他没有多少时间玩游戏，而且“如果玩了其他的游戏，看到了其他游戏的某些做法，就会心理上故意回避在自己的游戏里用上同样的东西。”小林裕幸还表示，《鬼泣4》PC版的开发工作已经完成。

PS3从开始就是一个家用游戏机。尽管价格战略也很重要，但目前我们应该把力量放在增强游戏软件上。

——SCEI社长平井一夫日前再度推翻了前社长关于“PS3不是游戏机”的说法，进一步强调加强游戏阵容是PS3的关键，他还表示希望下个财年可以摆脱赤字。

如果具备成功的潜质，那么在市场上至少可以竞争5年时间，而就我所知，在之前的竞争中只有两台主机做到了这一点，而这两台主机全都是由索尼生产的。

——SCEA总裁杰克·特雷顿日前表示，主机大战的结局将会在三年内见分晓，5年内败者将彻底退出市场。

我们相信在不久的将来，Wii的后续主机将不再使用手柄进行操作。你只需要将房间中的摄像头设置好，然后挥挥手就可以模拟网球等游戏操作。

——英特尔首席技术主管Justin Rattner认为Wii的体感操作方式将成为未来的主流，但在技术应用方面可能会转为类似《EyeToy》的摄像头感应技术。

《超级马里奥银河》的设计灵感并非来自于其他任何一款游戏。虽然不好意思，但我不得不承认你所说的这个叫《瑞奇与叮当》的游戏我从来就没听说过，是个PC游戏吗？

——最近任天堂官方杂志向宫本茂提问“《超级马里奥银河》的宇宙和行星的关卡设定是否借鉴了《瑞奇与叮当》？”宫本茂表示相关概念在N64上的《超级马里奥64》开发时就已经有了，只是那时没有公开而已，至于索尼的《瑞奇与叮当》，这游戏他从来没听说过。

小贴士 TIPS 水晶动力：即Crystal Dynamics，创办于1992年中，创始人是原世嘉市场部主管Judy Lange。1993年该公司聘请20世纪福克斯电影公司总裁Strauss Zelnick担任总裁，在当时极为轰动。1998年该公司被Eidos收购。

业界声音

我虽然没有阅读迈克尔的评论，但却早已有所耳闻。他想怎么说那是他的自由，但对我们来说，依然将继续支持HD-DVD电影并保持与合作伙伴的关系。要是我们自己对这个格式都没有足够的信心的话，又怎么会推行买播放器送5张免费电影的举措呢？

——对于《变形金刚》导演迈克尔·贝炮轰微软"试图搞垮BD和HD-DVD来推动数字下载业务"的说法，微软英国娱乐及游戏业务总裁Stephen McGill日前表示，微软看好HD-DVD，同时也看好数字下载。

软件发行商可能并不关心硬件商是否成功或盈利，但是我认为他们应该关心，因为没有硬件商，软件商就没地方发行游戏。对它的评价我很惊讶，因为我绝对不会胆敢建议软件发行商该如何定价。因此我觉得由他们来建议硬件该卖什么价钱并不合适。

——Activision首席执行官鲍比·考迪克不久前发言称微软与索尼应该在2年内将主机降到199美元以下，对此SCEA总裁杰克·特雷顿日前在接受记者采访时直截了当地表达了他的不满，他还说"或许他该自己去设计一台主机"。这种直接抨击重要软件商合作伙伴的言论在业内非常罕见，很可能会对Activision与SCE之间的合作关系造成不良影响。

现在我们要面临的最大挑战来自于索尼在这一领域的品牌影响力，不仅仅是PS3，而是索尼作为一个品牌的影响力。

——统管X360营销业务的杰夫·贝尔日前表示目前X360在欧洲处于下风的关键在于索尼的品牌影响力，至于任天堂，他认为Wii热销的现象不会持久。

PlayStation Network明年将与苹果和微软直接交锋，本周五我们的电子、电影、音乐和游戏部门的首脑们已经共进晚餐，在餐桌旁就此进行了讨论。

——索尼CEO霍华德·斯特林格日前在彭博财经的采访中表示，明年4月1日之后，索尼将会启动下一个三年计划，而PS3的网络服务PlayStation Network将会进入大发展时期，整合索尼旗下各部门的丰富娱乐资源，与iTunes和Xbox LIVE全力抗衡。他还表示手机与PS3之间的互动性也将是重要推广功能之一。

软件 主视角射击版《泰伯利亚》公布！



EA洛杉矶分公司最近召开记者招待会，正式公布了根据即时战略名作"《命令与征服》系列"(注)改编的主视角射击游戏《泰伯利亚》。这款游戏开发至今已经有两年半的时间，据未经证实的消息称，游戏使用了CryEngine2，即在《孤岛危机》中有惊人表现的超强悍次世代游戏引擎，而从目前公开的片段来看，本作的视觉效果已经站在了业界的潮头。

泰伯利亚是"《命令与征服》系列"中一种来自外星的神秘晶体，它所释放的强大能源完全取代了传统的石油能源，围绕这种能源，人们展开了激烈的争夺战。本作的故事开端围绕一座神秘的高塔，这座高塔于11年前出现在地中海地区的荒原上，仿佛一座象征邪恶的山峰。据称这座塔是第三次泰伯利亚战争的遗迹，而事实上，它并非遗迹，也没有被废弃。在塔的深处，外星人正在密谋侵略计划。在游戏中，玩家将扮演前锋战役指挥官Ricardo Vega，率领精锐部队投入作战，解决这一世界性危机。

《泰伯利亚》作为系列的首款主视角射击游戏，同时也将会融入系列一贯的战略战术性，游戏中的每个时刻、每个任务都将让玩家绷紧神经，本作还将加入多种首次亮相的武器。在激烈的交战过程中，玩家还要同时指挥多种步兵、装甲部队和空中部队。玩家可以同时控制多个小队加入一对一战斗，也可以参加多人在线游戏。

EA洛杉矶分公司执行制作人Chris Plummer说："泰伯利亚是我们的'至尊魔戒'，我们的'原力'。它是连接万物的纽带，是这个世界设定的起源，也是这个设定分裂的原动力。"

本作预计于2008年秋季在PS3、X360和PC上推出。

特报 《刺客信条》目标销量500万！

育碧公司于12月13日宣布调整其2008财年的收益预期，同时宣布三款大受关注的游戏将会延期到2009财年发售。

首先是截至2008年3月31日的2008财年，预计销售额将会达到8.4亿欧元(原先预计销售额为8.25亿欧元)。在每年最重要的第三财季期间，育碧预计就会达到4.1亿欧元的销售额，比之前预计的3.3亿欧元大幅提升。育碧还表示，财年运营利润率将会从原先预计的9%提高到12%。

育碧业绩喜人的主要原因是PS3/X360大作《刺客信条》横扫欧美，比育碧之前的乐观估计还要出色，发售一个月后，出货量已经突破了250万套，并且仍然保持销售强势。鉴于此，育碧上调了该作的销量预期，从之前预计的财年内销量突破300万套提高到500万套，迈入业内罕见的500万级巨作殿堂。

由于《刺客信条》带来了丰厚的收入并提高了投资者的信心，育碧目前的市值已经达到了30亿欧元。为了防止被EA收购，资金充裕的育碧开始大量回购股票，使得EA所持的股份从最高峰的约25%，降低到15.4%。

虽然《刺客信条》获得了巨大的成功，育碧表示运营利润率提高更主要的原因是研发费用比之前预计的更低，因为有三款备受关注的大作将会延期到下个财年发售，它们分别是：《终结之战》、《战火兄弟连 地狱大道》和《孤岛惊魂2》，也就是说这三款游戏将于2008年4月1日之后才会上市。此外，在10月份育碧已经宣布有4款游戏将会延期到下一财年，其中包括三款系列续作，以及一款原创新作。

对于2009财年，育碧预计销售额可达9.75亿欧元，这段期间发售的大作包括《终结之战》和3款原创新作，以及7款系列续作。



■《刺客信条》是依靠成功的营销建立新品牌的典型案例。

小贴士 TIPS "《命令与征服》系列"：英文原名为Command & Conquer，由Westwood公司开发的经典即时战略游戏系列，诞生于1995年，全系列销量超过2500万。后Westwood被EA收购，该系列成为EA产权。

软件 NDS即时战略版《蓝龙Plus》公开





▲战斗中将面临大量的敌人。
◀游戏将插入精美的CG动画。

今年10月初，有消息称微软的X360日本头号大作《蓝龙》将会推出NDS版新作，一时成为业内津津乐道的话题。虽然微软在家用机业务上与任天堂是死敌，但是微软旗下的多个游戏制作部门却有不少NDS游戏正在开发中，在NDS上推出《蓝龙》就是为了进一步提高该系列的市场覆盖面，借助NDS的人气提高品牌影响力。最近日本《V-JUMP》杂志对该作进行了首次报道。

NDS版《蓝龙》的名称是《蓝龙Plus》，其游戏类型是即时战略，有点像《最终幻想XII 亡灵之翼》，X360版中登场的角色们将同样会在本作中登场，而原作中仅仅有个别人才能够召唤的"影"在本作中将成为一般角色的普遍技能。本作还将加入精美的CG动画，而执行制作人仍然是坂口博信，游戏预计将于明年3月发售。

另外，日本X360业务负责人泉水敬暗示，《蓝龙2》很可能于明年末成为X360在日本的主打大作。今年4月坂口博信曾在韩国的一个活动中透露《蓝龙2》已经在探讨中，很可能是一款重视在线功能的游戏。

软件 次世代《龙珠Z 突破极限》登场！





NBGI于12月22日在幕张会展中心举办的"JUMP FESTA 2008"展会中正式公开了《龙珠Z 突破极限》(Dragon Ball Z Burst Limit)，本作仍然由系列开发商Dimps公司(注)负责，是专门面向PS3和X360贴身打造的新作，并且投入数年的开发时间和庞大的预算，将会带给玩家真正次世代的视觉效果。游戏仍然采用了卡通渲染的画面风格，战斗场面将会更加火爆，而且还将支持网络对战。

在欧美方面，《龙珠Z 突破极限》预计仍然将由Atari公司发行。《龙珠》在欧美的销量一直不错，也是深陷困境的Atari公司仅有的支柱之一，上个财年给Atari带来了8500万美元的收入。但不久前《龙珠》版权持有者FUNimation Productions把Atari告上了法庭，威胁要收回版权，但Atari为了保住这最后的救命草，日前决定花350万美元将游戏发行权赎回，其中80万美元为赔偿金，另外270万为应付的授权金。

特报 "《传说》系列"累计销量突破千万

NBGI于12月11日宣布，截至12月6日，"《传说》系列"的全球累计销量已经突破1000万套，其中日本占87%，亚洲其他地区为2%，北美占8%，欧洲为3%。

《传说》是NBGI最重要的角色扮演游戏系列，系列第一作是1995年12月发售的SFC版《幻想传说》，加上12月6日发售的《无瑕传说》，该系列目前已经推出了20部作品。除了家用机和掌机游戏外，也推出了网络角色扮演游戏《永恒传说Online》，另外还有手机游戏、小说、漫画、动画等跨越多种媒体的作品。

"《传说》系列"销量表

平台	游戏	发售日	出货量
SFC	幻想传说	1995年12月15日	21.2万
PS	宿命传说	1997年12月23日	113.9万
PS	幻想传说	1998年12月23日	76.9万
GBC	幻想传说 换装迷宫	2000年11月10日	13.6万
PS	永恒传说	2000年11月30日	87.3万
PS	经典传说 Vol.1	2002年1月31日	9.4万
GBA	世界传说 换装迷宫2	2002年10月25日	18.4万
PS2	宿命传说2	2002年11月28日	97.7万
GBA	世界传说 召唤者的血统	2003年3月7日	10万
GBA	幻想传说	2003年8月1日	31.4万
NGC	仙乐传说	2003年8月29日	95.3万
PS2	仙乐传说	2004年9月22日	48.6万

平台	游戏	发售日	出货量
PS2	重生传说	2004年12月16日	60.5万
GBA	世界传说 换装迷宫3	2005年1月6日	12.3万
PSP	永恒传说	2005年3月3日	39.8万
PS2	神话传说	2005年8月25日	39.7万
PS2	深渊传说	2005年12月15日	73.4万
PSP	幻想传说 全语音版	2006年9月7日	13.6万
NDS	风雨传说	2006年10月26日	30.1万
PS2	宿命传说	2006年11月30日	39.5万
PSP	世界传说 光明神话	2006年12月21日	30.5万
PSP	宿命传说2	2007年2月15日	12.9万
PS2	经典传说 Vol.2	2007年6月28日	9.5万
NDS	无瑕传说	2007年12月6日	16万

新闻短波

《失落的奥德赛》中文版

微软于12月18日宣布将于1月24日在台湾地区推出X360角色扮演大作《失落的奥德赛》的中文版。《失落的奥德赛》由获得直木文学奖的著名作家重松清撰写剧本，非常注重精彩的剧情，并且在游戏中还穿插了短篇散文故事"千年之梦"，因此要感受该作的魅力，更是需要中文版。为此，台湾微软动用了庞大的中文化团队，将总共60万字的游戏内容完全中文化，并且对"千年之梦"部分进行重新编辑，配合中文内容规划文字的节奏与特效，给玩家带来卓越的阅读享受。

全3D《侍魂 闪》公开

2006年9月，SNK Playmore公司曾经宣布将会在Taito的新街机基板"TAITO Type X2"上推出一款全3D化的格斗新作《侍魂 闪》，最近这款游戏的官网正式开张，并且在东京、神奈川、千叶和大阪等地进行了店头测试，游戏预计于2008年正式推出。



英国市场规模

BBC于12月20日报道，今年英国游戏市场的规模超过了15.2亿英镑，虽然还有最火爆的圣诞期间两个星期的销售额没有算上，这个市场规模已经比去年膨胀了25%，软件总销量超过7800万套，第三个季度里的主机总销量超过1100万台，比去年同期提高33%。目前游戏软件销量已经占到英国所有软件总销量的79%以上。

E3重返洛杉矶

由于今年在Santa Monica的飞机棚里举办的新E3展招到很多厂商和媒体的不满，E3的主办方ESA于12月19日宣布明年E3展将重新在洛杉矶会展中心举办。不过这并不意味着E3展将恢复到以往的盛大规模，ESA表示明年E3展将于7月15－17日期间举办，规模与今年相若，仍然是面向受邀的业内人士，预计只有4000人左右参加。之所以重返洛杉矶会展中心，是因为那里交通方便，而且周围有很多酒店，便于厂商和媒体之间的交流。

Parappa加盟Wii?

Majesco Entertainment日前宣布曾经开发了《Parappa the Rapper》的松浦雅也与画师Rodney Alan Greenblat已经与他们签约，将为Wii开发一款音乐游戏新作。Majesco表示，这将会是一款与《吉他英雄》一样有着大众化吸引力的音乐游戏，预计将于2008年末发售。

索尼克冲入iPod

最新的iPod Nano 3具有相当出色的游戏功能，为了进一步推广这一卖点，目前苹果公司已经与世嘉合作，推出iPod版《索尼克》，目前该作已经在iTunes上提供下载，下载费用为4.99美元。





小贴士 TIPS

Dimps：2000年3月由原SNK第一开发部员工独立之后在大阪成立，同年7月获得了Sammy、Bandai、SCE和世嘉的注资，成为Sammy的子公司。目前该公司共有员工200余人。

新闻短波

《生化危机 恶化》公开

Capcom不久前曾经宣布将与索尼电影合作拍摄全CG动画版《生化危机 恶化》(BIOHAZARD：Degeneration)，最近该片公开了首段预告片，不过仍然没有任何详情公布。



NDS美国再创纪录

任天堂于12月12日宣布，截至11月30日，NDS今年在美国的销量已经超过了600万台，又一次创造了令人惊讶的新纪录。在今年年末商战期间，NDS仍然是美国最畅销的主机，仅感恩节当周就在美国卖了65万台，创造了有史以来感恩节单周销量的最高纪录，此前的记录保持着是GBA，该主机在2005年的感恩节当周卖出了60万台。目前NDS在美国的总销量已经超过1900万台，年内将有望突破2000万大关。

上大游戏专业招生

上海大学CIA游戏影视动画一年全日制专业研修班将在2008年春季招收第23期学生，于2月底开学。本期开设游戏影视动画、游戏设计与制作两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时，接近普通大专三年的专业课教学时间。计划招生共90名，走读住读均可。凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。

上大CIA一年全日制专业研修班课程体系来源于CIA数码科技2001年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进动画教育理念和实用的课程体系。在经过上海大学5年的教学实践过程不断修改创新，已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系教学内容包括基础技能、专业软件工具、实训游戏影视岗位技能三大部分。

X360日本游戏数量翻倍

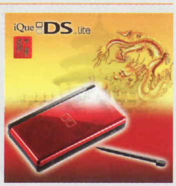
"250款游戏你选哪一款？"这是日本微软今年为年末商战打出的宣传口号，以X360多达250款的可选游戏阵容为宣传要点。而最近日本X360业务负责人泉水敬表示，到2008年末，X360在日本的游戏阵容将会达到现在的两倍，达到500款。

美国1.91亿玩家

美国市调公司NPD最近发布的调查报告显示，如果将所有玩电子游戏、电脑游戏、网络棋牌休闲游戏的人都算上，美国总共有1.91亿玩家，占总人口的63%。研究表明，多数人都喜欢与家人或朋友一起玩游戏，游戏正在成为一种社会性活动和减压的工具。

iDSL"中国龙"登场！

临近岁末，iQue神游终于发布了首款中国地区独占的限量iDSL——"中国龙版"。"中国龙版"iDSL采用了"紫禁红"和"玛瑙黑"双屏合璧的设计方式，为了彰显中国龙富贵吉祥之寓意，主机机身上屏外壳采用最新的炫晶涂层工艺，并用水墨手法勾勒出一幅"盛世云龙"，这款主机的点睛之笔则是一方隶书撰写的"中国龙"印章，将整个主题典雅尊贵的气质渲染得一览无余，尽显其独一无二的王者之气。据悉，iQue神游将于农历新年正式发售此款限定版主机。



软件 《彩虹六号 维加斯2》初步信息公开


□从目前公布的画面来看，本作的进化幅度似乎并不是很大。

育碧日前公开了《彩虹六号 维加斯2》的初步游戏信息，宣称本作将会"用新的游戏系统和突破性的合作及多人模式将该畅销系列推向新的高度"。本作将于明年3月发售，对应主机为PS3、X360和PC。

在《维加斯2》中，场景规模将会大幅扩张，除了原作中的各种武器外，还有11种新增枪械类型。彩虹小队也可以购买新的迷彩服和各种服装饰物"实现终极的人物定制功能"。在玩家们最为关心的多人游戏方面，本作最重要的新增要素就是增加了"Jump In"合作模式，顾名思义，该模式的特点是你可以随时加入朋友的单人游戏中，随时让原本单人进行的任务变成双人合作的任务，不需要退出游戏重新进入双人合作模式。育碧表示，本作的单人游戏地图在设计的时候就已经考虑到以双人合作的方式进行，这意味着在每一张地图中都设置了很多可以让玩家随时插入的地点，并且不会因此影响剧情的发展。

本作的多人模式共有13张地图，有两种新增的对抗模式，并且对比赛配对系统进行了改良。此外育碧还表示本作的敌人AI进行了大幅改良，恐怖分子也将会有夜视镜、防护盾等新设备。

特报 股市看好索尼，任天堂股价下跌

过去两年内，任天堂创造了游戏业历史上的新神话，凭借NDS和Wii的出色表现，在营业利润和市场占有率方面均占据绝对优势，其股价也保持了不断上涨的趋势，总市值接连超越松下、索尼等巨型集团，成为日本市值第二大的企业，总市值逼近10万亿日元大关。如此疯狂的股价涨势是很难维持的，最近，任天堂的股价开始出现松动，路透社于12月13日报道，任天堂的飞速发展势头已经开始放缓。

11月，任天堂的市值缩水了8%，虽然整个日经指数也在下跌，但是同一期间跌幅只有5%，任天堂股价下跌的主要原因显然并非市场大环境所致。虽然这段时间里并没有出现导致任天堂股价骤跌的事件发生，但日本Ichiyoshi投资公司首席基金经理秋野光重(音译)表示，任天堂股价下跌的主要原因是其出色的业绩已经无法刺激投资者的兴趣。秋野光重认为，现在投资者们已经充分认识到任天堂的潜力，而在2005年，没人能够想到任天堂可以走到今年这样的辉煌局面。但也正是因为投资者认为任天堂已经到了巅峰，因此很难再吸引资金热炒任天堂的股票。

瑞穗投资管理公司基金经理冈本元久(音译)则认为，任天堂股价下跌，是因为投资者将资金转移到索尼。冈本说："人们意识到PS3正在从落水狗恢复为更强劲的姿态，因此部分原本流向任天堂股票的资金开始转向索尼的股票。"冈本认为，如果没有更为巨大的刺激性因素，任天堂的股票很难有进一步的作为，而今年假期期间，Wii在欧美都遭遇了严重的缺货局面，限制了任天堂业绩的进一步提升。



名人博客

NEWS BLOG

Dean Takahashi小档案

博客作者 《圣何塞水银新闻报》著名编辑，对游戏业界有深入了解，著作包括：《打开Xbox》和《X360揭秘》。

评杰克·特雷顿访谈

Commentary on Jack Tretton's interview

发表时间：12月16日

杰克·特雷顿(编注：SCEA总裁)永远是个乐观主义者，但索尼现在却处于水深火热之中。他说该公司在今年底发展很好，但是比起对手，索尼垫了底。我同意索尼在存货方面做得不错，没人哭喊着货架上没有足够的主机了。如果玩家不想再等Wii，他们可能会买台PS3取而代之。但这种可能性不高：想买Wii的买不到Wii，结果买了PS3成了PS3玩家，这种情况我没怎么看到，因为二者的消费群差太多了。杰克也是这么说的。所以存货这一点不能成为"优势"。

特雷顿似乎很看重11月PS3在日本打败Wii的重要性，我恐怕那也没什么了不起的，因为索尼在市场上已经落后得太多了。杰克一直在说10年周期，当然10年周期对PS2是没问题的，但是索尼既然加入了主机大战，肯定就要迎合5年换代一次的规律，失败的公司往往最急着推出新主机，如果前5年都没搞好还谈何10年周期。

对于杰克说到的索尼在蓝光大战中很幸运的说法我表示赞同，蓝光靠PS3卖出的几百万台超越了HD-DVD，但是这场战斗不会在一两年内结束，PS3也没有像人们想象的那样卖得那么红火。HD-DVD阵营一直在等待僵局，看来很快就会等到了。

杰克似乎对现在业界的跨平台潮流反倒感到庆幸了，如果我是第三方，我也会很高兴看到这种局面。他批判了Activision CEO鲍比·考迪克对于微软与索尼主机价格太高的评论，我认为索尼应该多听第三方的意见，没有他们不可能成功。杰克当然知道这一点，但他似乎并没有安抚第三方，没有告诉他们索尼多么需要他们的支持。

索尼应该阻止第三方向Wii叛逃，它已经做了点事，买了《虚幻竞技场III》的独占权，但是这还不够。如果我是索尼，我会跑到Konami对天发誓"《潜龙谍影》系列"只可能是索尼主机的游戏，我觉得现在是时候打开保险箱，给那些具有影响力的大作花点钱了。他们最好再保证BioWare也将跨平台、Activision Blizzard将会在PS3上开发《魔兽世界》之类游戏。这些都需要烧钱。

索尼在2008年有很多大作，比如《GT赛车5》、《GTAIV》和《潜龙谍影4》，哪些大作能扭转局面？我们就等着瞧吧！

总的来说，能够听到杰克说那些比过去靠谱得多的目标已经算是个里程碑了。我还记得前索尼社长出井伸之曾经在一个Comdex展会的演讲中说"PS2会像彗星一样撞击地球让恐龙灭绝"，杰克总算没有把牛吹成那样。

David Jaffe博客

David Jaffe小档案 《战神》制作人，现已单飞成立了独立工作室"吃睡玩"。

哇！

Wow!

发表时间：12月10日

抱歉本周的博客发得有点晚了，我孩子病了，而且我脑子里有了新的设计灵感。



左边这张海报估计很多人都看过了，但是我想把它放到我的博客里，因为它太TM强了！我看过很多帖子，也和很多人谈论过，他们都说它让他们想起了《魔域奇兵》(Indiana Jones and the Temple of Doom，简称《TOD》)。老天，我希望这部片比它强。老实说，《TOD》也很不错，我是看着那片长大的，但是它怎么说也有点太落伍了吧。

不管怎样，这人让我回到了童年，因此很高兴他们做了这么一张怀旧的电影海报。很高兴听说斯皮尔伯格没打算改变戏路迎合现在的动作片潮流。因此我对这片已经望穿秋水了，真该开车到洛杉矶去巨型影院和大家挤在一起看。见鬼，也许我应该飞到伯明翰到我家乡去看……这才是重温童年偶像的正确方式。

另外，几个星期前我和《战神》电影版的制片人吃了一顿愉快的午餐。很快就会有一些大新闻爆出了，不过现在还没定。是的，这项目还活着！而且很强悍！但有趣的是，我坐在那里滔滔不绝地说着电影，就像个狂热影迷一样，而这位拍了很多大片(包括明年夏季档的《糊涂侦探》)的制片人却对此非常冷淡。我的意思是，他显然是热爱电影的，但是对他来说电影只不过是工作。开始我有点失望，想揪住他怒喝："哥们！你要拍的可是地球上最TM酷毙的东西！"不过我接着就意识到当有些东西成为你的工作，不管它多有趣，你都有可能忘记工作的乐趣。经常有人来找我谈游戏，对新出的游戏激动得面红耳赤，和他们在一起很让人兴奋，但是我却没法和他们一样激情四溢。我想这可能也是同样的道理吧。当它成为你的工作，可以提前很久就看到游戏，可以拿到很多免费的游戏……有时候你就会忘了它有多酷。因此这次会面让我沉思了很久，让我认识到能够做我想做的事是多么幸运。因此，这几天我对自己的工作又热情洋溢起来了……我想最好的工作就是不像工作的工作……我做的就是这样的工作！

相关资料

《战神》电影版

David Jaffe在这次的博客中首次向外界透露了《战神》电影版的消息，从制片人同时正在拍摄《糊涂侦探》(GET SMART)这一点可以推断出此人很可能是Charles Roven，他之前的作品包括《蝙蝠侠·侠影之谜》、《防弹武僧》等。

本期综述

Finish the Fight？

NPD公布了11月的美国游戏市场统计数据后，三大厂商纷纷发布了自己统计的补充数据和相关声明，微软更是迫不及待地发表了胜利声明，急切地想要证明"Finish the Fight"(结束战斗)的豪言。不过从各方面的数据来看，今年年末商战的最大赢家无疑是任天堂，X360的优势地位仅限于美国本土，在欧洲和日本都明显处于下风。就像Dean Takahashi所说，这场战斗绝不会在一两年内结束。

流言板

《COD5》重返二战？

最近Activision开始在网站上发布招聘广告，在关卡设计师的招聘职位中写明：应聘者最好制作过主视角或第三人称视角射击游戏，二战射击迷优先。人们纷纷猜测Activision是在为《使命召唤5》招募开发人员，该作或许会重返二战主题。不过目前对此并未有任何确定消息。

可信度 ★★☆☆☆

PlayStation Dog？

据新潮电子杂志《Stuff》的传闻，曾一度被索尼放弃的电子狗Aibo将会重生，并且新款的Aibo将由索尼的游戏部门负责，将会与PS3的网络社区服务《Home》联动，用户可以用PSP来控制Aibo，而Aibo内置的摄像头可以把拍摄的照片传给PSP。《Stuff》杂志对这则传闻标出的可信度为53%。

可信度 ★★☆☆☆

Bizzare开发《007》？

几个月前，Activision收购了"《世界街头赛车》系列"开发商Bizarre Creations公司，并且表示该公司正有几款新作开发中。最近美国《EGM》杂志称，其中的一款新作将会结合枪战与竞速的特点，考虑到之前Activision已经获得了《007》游戏版发行权正苦于找不到合适的开发团队，因此Bizarre的这款新作很可能就是《007》最新作。

可信度 ★★★☆☆

《战争机器2》发售日？

美国《EGM》杂志曾经传出《战争机器2》将于2008年末商战期间推出的传闻，最近亚马逊网上商城也开始接受该作的订购，而给出的发售信息中赫然写着"2008年11月15日，售价59.99美元"。由于亚马逊之前提供的多款大作发售时间都不准确，因此对于这则消息，我们目前也只能是将信将疑。

可信度 ★☆☆☆☆

由《FF》的生父来揭晓系列20年的历程

业界访谈
INTERVIEW



坂口博信
HIRONOBU SAKAGUCHI

1986年参与原Square的创设，之后推出了“《最终幻想》(以下简称《FF》)系列”、《超时空之钥》等多款佳作，2001年离开Square，2004年正式创建Mistwalker，开发了《蓝龙》、《失落的奥德赛》等多款角色扮演游戏。

曾吃过闭门羹的《FF》

记者 请坂口先生告诉我们一下制作《FF》的初衷吧。

坂口博信(以下简称坂口) 关于这个我说过许多次了，当时《勇者斗恶龙》(以下简称《DQ》)在商业上取得巨大成功，这时大家才发现“原来在FC上也能做角色扮演游戏啊”。我也是其中之一，而当时也有《海格力斯的荣耀》、《观星者》等四款角色扮演游戏在开发，《FF》也是追随《DQ》的挑战者之一。不过我曾把它拿到《Family Computer Magazine》去，结果吃了闭门羹，他们说没办法报道这样的游戏，只有《FAMI通》最后报道了。

记者 当时有多少人参与开发呢？

坂口 有我和负责宣传的竹村、负责企划的石井浩一(“《圣剑传说》系列”生父)跟浅井、程序设计师纳夏·吉贝利、负责点阵图的涩谷员子以及作曲的植松伸夫，制作小组成型时大概也就我们七个人。当时社内开发其他游戏的田中宏道(《FF XI》制作人)他们团队一开始就有二十人左右，大家可以看出当时《FF》在社内没啥人气吧。(笑)

记者 看来是在不被看好的情况下开发的啊。

坂口 可以这么说，而且我也忍不住对员工发火，不过从石井那听竹村说“这团队怕是没救了”反而激发了我想闯出一个新天地的决心。

记者 他这句话的意思是说这个团队做不出畅销作品吗？

坂口 毕竟人数太少，他多半觉得会卖不好吧。会取《最终幻想》这个名字也是表达当时的心情，意思就是说这是最后一次尝试，要是卖不好那就回大学去。这真的是最后一款幻想作品啊，当时我已经留级好几次了，就算回去念大学也没啥认识的朋友了，真的是处于“Final”的状态。

记者 但这款冠以“最终”名号的作品最后却卖了40万呢。

坂口 其实当时预定出货量只有20万，卡带制作一般要花两到三个月来生产，所以第一批出货量就可以说等于是该作的销售量上限了，因此我在公司大吵大闹，坚持说“这种水准的游戏已经做不出第二款了，请你们想办法生产出40万套。”这么做会让生产经费上亿，对公司来说不得不是个冒险行为，但当时我已经顾不了这么多了，心里只觉得“钱这种小事你们就不能想点办法吗？”(笑)不过能卖出这么多套真的是多亏了当时的经营团体的鼎力协助。

记者 天野喜孝先生的原画也很有震撼力，当时坂口先生怎么会想到去让天野先生来画原画呢？

坂口 刚开始石井说请天野喜孝先生来画原画，但我对天野先生不是很熟，所以就驳回了。之后有次我在杂志上看到天野先生的画觉得太棒了，这正是我要的感觉，结果石井告诉我这就是之前给我推荐的天野先生画的。直到现在我也经常搞这种名堂，之后才知道某某人正是我要找的人。



技术的进化与《FF》

记者 在续作的开发上将偶数代的团队和奇数代的团队分开来，这种方式真的很奇特啊。

坂口 所谓“系列作品”的走向往往在第二代时就应该确定了吧。当时我们都希望做出大的改变，而我们所期望的也是改变《FF》。虽然说不出什么太具体的理由，但这种走向到了后来也继承了下来。《Ⅰ》、《Ⅱ》、《Ⅲ》这几作虽然是在同一主机上推出，但技术是一直在进步，可以做的事情不断增加，而我们觉得既然有了新技术就一定要利用起来，我想没有这些技术的进步也没有以后《FF》的进步吧。

记者 《FF》的确是给人随着主机进化而越来越强大的作品啊。

坂口 在开发《Ⅲ》的时候我第一次见到《周刊少年JUMP》的鸟岛先生，他给我说过当时的《FF》哪里做得不好，虽然那时我觉得“为什么我要听你说这种事情？”但这也成为了后来改变的契机，让《Ⅳ》以后的作品又有了大幅度的改变。拜SFC这款主机的性能所赐，让我们将漫画与动画中培养起来的表现手法运用到游戏中，而我们也越来越注重能够衬托出角色形象的演出。不过《Ⅳ》反而被人说是太过强调角色的特色，没有自由度。(苦笑)但也多亏了这次尝试我们才会萌生新的想法，觉得我们的观念也必须跟上主机的进化才行。



《FF》的智囊团形成

记者 之后推出的角色扮演游戏的原形也正好就是开发《Ⅳ》时奠定的吧？

坂口 因为就是从那个时候开始逐渐有新成员加入，在设计师方面皆叶英夫(担任《FF Ⅵ》、《FF Ⅸ》、《Ⅻ》等系列作品的美术导演)和高桥哲哉(《异度装甲》制作人)是从《FF Ⅳ》开始参与，野村哲也也是从《FF Ⅳ》

坂口参与作品

1987 FINAL FANTASY



1988 FINAL FANTASY Ⅱ



1990 FINAL FANTASY Ⅲ



1991 FINAL FANTASY Ⅳ



1992 FINAL FANTASY Ⅴ



进入公司，到《FF V》的时候正式加入制作班底的。能在画面上得到提升也不是只因为主机的改变，有很大一部分都是靠他们的表现。至于企划方面，北濑佳范先生是在开发了GB的《圣剑传说 FF外传》之后从《FF V》加入的。

记者 这个阵容可谓非常强大啊，那么坂口先生当时处于一个什么立场呢？

坂口 那是我不是制作人，是导演，完全没有管经费问题，只知道在现场指挥，还自己亲手做事件。当时北濑也是负责事件，但他做的事件就很“贼”，在《VI》里面世界崩坏的场景里有个大规模的土石崩塌效果，当时我就问他是怎么做到的，结果是他偷偷跑去和主程序师商量请他帮忙给自己写了一组事件专用程序。（笑）不过话说回来，这种不择手段也要把那个场景做好的执著确实让人钦佩。

记者 这也太狡猾了。那么其他人都负责什么工作呢？

坂口 我记得皆叶应该是在画背景用的点阵图，每次他状态不好的时候就喜欢让自己喜欢的角色跳舞。

记者 跳舞？

坂口 是的，皆叶很会用点阵做动画，每次他陷入低潮就会开始帮自己喜欢的角色画几张点阵图，然后让这些角色在他本来非画不可的背景上毫无意义地登场，所以有时看到一些跟《FF》无关的角色开始跳舞我就会过去替他打气。（笑）

记者 当时野村负责的是什么工作呢？

坂口 当时野村所画的女性可是非常性感的哦，不过当年的主流仍然是点阵图，所以只好拜托他画敌人的造型，说来他的才能还是到了《FF VII》才首次充分发挥啊。



《FF》的飞跃与拓展

记者 接下来平台就转移到了PS上，《FF VII》让《FF》来了一次巨大的飞跃，当时的情景我至今还清楚地记得，我看了一段用多边形制作的角色在画面上自由地做动作，看得我非常震惊。

坂口 由于《VR战士》的出现，可以想象格斗游戏、动作游戏的主流会慢慢向3D转移，但要说到角色扮演游戏是不是也该向3D方向发展我还是有一些疑问的，而且当时公司内也没有开发3D游戏的专业人员，除非改变整个公司的格局，不然是没办法应付的。

记者 当时在电脑出过一些角色的多边形还显得有棱有角的动作游戏，不过分量都比不过《FF VII》吧。

坂口 是的，从多方面来说那都是些有勇无谋的挑战，我想也正因为如此才得以完成一款如此有趣的作品吧。

记者 在《FF VII》成为一个传奇之后，坂口先生也开始制作电影版了。

坂口 的确如此。从《FF VII》的开发进行到后期，我就开始常常在日本和夏威夷之间来往，然后从《FF VIII》开始，《FF》的开发团队就分为两组，我把《FF VIII》交给了北濑去做，我自己则是在檀香山同时制作电影版和《FF IX》。

记者 《FF IX》那种元祖《FF》的感觉的确很赞啊。

坂口 我是刻意将黑魔道士单独做出来的，如果说《FF VIII》是校园故事，那么《FF IX》就是回到正统的奇幻路线了，对此我也是抱着很轻松的心态在看待的，觉得《FF》就是要每次都不一样才有趣。

记者 的确，《FF》每一作都有很大的差异呢。在PS2上推出《FF X》之后《FF》又进行了一次挑战，那就是进军网络游戏的领域。

坂口 当我们决定做网络角色扮演游戏后周围的人都很疑惑，他们问我“这该怎么办？难道要改成《FF Online》？”而我的回答很直接，就叫《FF XI》好了，因为本来就是第十一款作品嘛，本来每次推出的《FF》都不一样嘛。



记者 的确也是。就像初期的决定奠定了《FF》的发展，在制作PlayOnline的时候坂口先生也是很投入的吧？

坂口 说实话没有，因为我在开发中途就离开Square了，不过之后有松野泰己接手，整合得还是相当不错的，毕竟当时有很多宏大的构想，要刻意看漫画、听音乐，甚至还有看杂志、新闻什么的。虽然就走向来说是没错，但这也的规模已经不是只靠Square一家公司就能办到的了，就结果来说，这年头也没有人用收费的方式提供情报网站的浏览服务了，以结果来说，《FF XI》的有效会员人数也超过了50万人，所以我很庆幸当时有进行这样的挑战。

《FF》是灌注了灵魂的作品

记者 《FF》真的是随时都在挑战，不断为以后游戏的开发开创新的时代啊。

坂口 关于这个，我并不是打官腔，这些成果都要归功于后来聚集一堂的开发人员都很优秀的缘故。

记者 各位开发人员到现在交情都还很好吧？

坂口 是的。由于《FF》最初也是从一个小企划开始的，到现在我跟植松先生见面都还像是朋友出来聚会的感觉，原本我们就有这样的氛围了，这样的环境对于作品的开发来说也是有帮助的。

记者 毕竟每次和坂口先生喝酒，周围的开发人员都会跟坂口先生讲一堆话呢。

坂口 大家都会很理所当然地对我说“坂口，你这样就不对了。”站在制作人的立场上不可避免的有时会有种自我陶醉的感觉，所以这时还是有个人从旁提醒比较好。我自己在制作《FF》之前的作品时就曾陷入自我陶醉而失败，所以后来到了开发的尾声我一定会把试玩游戏的试玩人员安排到开发团队中，而且还会特别挑玩起来会深入研究又敢说真话的人，然后他们就会给我很多意见，比如“坂口先生，这个地方的宝箱里放的怎么会是钱呢？”这话听起来有些令人火大，所以我也回敬他“有什么关系，放钱就放钱嘛。”结果他竟然还说“不行，做这个的家伙根本就搞不清状况。”（笑）所以听取试玩人员的意见确实是非常重要的。相信要是游戏卖了100万套，里面多半就真的有大约50万人会有相同的感觉呢。这些人对于游戏内容是非常敏感的，而且在这些人员里有的也提升成为了开发人员，相信他们也都非常努力。

记者 这应该算是从《FF》中培养出来的人才吧。现在《FF》成了坂口先生的竞争对手，对此您有什么看法呢？

坂口 如果拿战国时代来比喻，感觉就是出现自己眼前的敌人竟然是自己的亲生儿子，而且还一定要打倒他才能继续前进，大概就是这样吧。严格说来与竞争对手不太一样，我反而会希望它越强越好，除了当成“商品”来卖，我更希望它是被当成“作品”来看待的。希望他们能贯彻《FF》的精神，每次都用当时最先进的尖端技术，做出堪称最高峰的独一无二的作品。

记者 原来如此。那么最后请坂口先生告诉我们是如何看待《FF》的吧。

坂口 就过去的精神来说，就是不要把游戏当成商品，而是当成作品来看待。我自己每次都是注入了自己的灵魂去制作，在开发途中想出的点子绝不会留到下次再用，而是会全部放到游戏中。所以每次结束开发整个人就好像被掏空了一般，根本不知道接下来该做什么。不过透过这种鞭策自己的方式，下次又能创造出全新的东西，我希望今后的《FF》也把这种精神继承下去。

1994 FINAL FANTASY VI



1997 FINAL FANTASY VII



1999 FINAL FANTASY VIII



2000 FINAL FANTASY IX



2001 FINAL FANTASY X



非常有戏

从2004年开始至今，TV游戏产业掀起了一场惊天动地的革命运动，任天堂凭借着NDS和Wii这两件异质法宝不但败局复活，一举重新夺取了整个产业的主导权，同时还不断吸引着大量过去远离电子游戏的消费者，市场扩大的成果正日益明显。对于短短四年间的业界大激变，令每一个游戏业从业者、市场分析师乃至普通玩家都感到瞠目结舌，没有人能够正确解释任天堂成功发动革命的真正动力来源，但这个课题是我们无法不去认真反省和思考的……

文 Darkbaby



一 非常思考

这是一个娱乐过剩的时代，同时也是思维日益贫乏的时代，每一个娱乐消费产业的从业者都在为从激烈竞争中脱颖而出绞尽脑汁。市场的压力甚至逼迫着人们不断挑战道德底线。

近年来无论在国内外，类似《综艺大观》类的大型盆景式综合娱乐节目的收视率急速下滑，观众已经对千篇一律的表演形式产生严重审美疲劳，即便大牌主持和明星也无法挽回局面。于是以《老大哥》为代表的真人秀节目成为了挽救收视率的重要手段，真人选秀类节目的一时大流行无疑标志着编导创作者的黔驴技穷。

2006～2007年，上海文广传媒集团旗下东方电视台成功推出了两档雅俗共赏的综艺节目《舞林大会》和《非常有戏》。《舞林大会》最高收视记录曾达到了12.3%，是近年国内综艺类节目中绝无仅有的大成功。《非常有戏》决赛阶段的收视率超过4.2%，虽然在综艺类节目中并不算高，但考虑到传统戏剧节目收视率很少有超过1%的，这样的成绩实在是可圈可点。令许多同行为之感叹赞佩的是，东方电视台炮制的两档明星栏目原始素材却是被大众普遍视为过时的交谊舞和中国古典戏剧。在一般人眼里，交谊舞和中国古典戏剧早就沦为了黄昏老人们在街心花园自娱自乐的保留节目，完全缺乏话题性。然而东方电视台的编导却打着弘扬高雅艺术的旗号进行逆操作，广泛邀集各路明星名流登台竞演，竟然得以"化腐朽为神奇"，成功打造了两台高品味的视觉盛宴。《中国戏剧报》主编在《非常有戏》成功闭幕后举办的名为"非常有戏.非常思考"的研讨会上如此总结："在与时俱进的新时代，我们需要通过娱乐方式的全新组合，来达到推广传统文化的最终目的！"

"娱乐方式的全新组合"——这是一种不谋而合的娱乐创新思路，任天堂的成功正来源于此。

2003年上半年，任天堂发生了自股票在东京证券交易所一板上市以来首次亏损，NGC的失败是这位昔日霸主在家用主机领域遭遇到的二度挫折，面临着广大第三方厂商和消费者的严重信任危机。无论在资深经济分析师的电脑里还是普通大众眼中，任天堂的企业规模似乎都不足以和微软、索尼这样的强劲对手进行正面抗衡，微软在Xbox时代恣意挥霍掉的金钱几乎就相当于任社数十年间苦心积储总和，而且这场烧钱竞赛丝毫没有终结的迹象。更令任天堂感到忧心忡忡的是，TV游戏的消费群正不断萎缩，这种状况在日本本土尤其显著。在全盛期的32位主机时代早中期，市场足够容纳PS、SS和N64三大主机共存发展，而进入了128位时代后，日本市场已经无法承载PS2和NGC并存（Xbox的市场可忽略不计）。从CESA协会的统计数据也清晰显示了市场的大幅萎缩，2003年的日本游戏销售总额只相当于1997年的不到70%。面对来自各方面的竞争压力，任天堂不得不背水一战，选择采用激进的革命方式来推倒过去自己建立的旧市场格局，从无人涉足的蓝海中打开新局面。

正如任天堂社长岩田聪在2005年前后几次在重要场合反复强调的，阻碍TV游戏普及的最大问题是游戏的操作越来越复杂所导致消费者戒惧心理，繁难的操作方式不但为新玩家的进入设置了壁垒，同时也导致了大量曾经接触过游戏的人群因厌倦而不断流失。另外长期的负面社会舆论对于TV游戏产业的发展也造成了相当沉重的压力，2003年初日本大学医学院脑科学专家森昭雄发表的研究报告宣称长时间游戏会产生"电子游戏脑"，对于玩家尤其是青少年的身心健康产生极大影响，该研究报告一度曾造成了轰动效应，产生了对游戏业相当不利的社会舆论，甚至有国会议员提案要求对游戏产业采取制裁措施，后因索尼和任天堂等财阀势力的积极幕后运作才使制裁案胎死腹中。掌握了阻碍产业发展的关键因素以后，任天堂开始实施由表及里的大革命行动，从NDS的触摸屏幕到Wii的体感操作系

统无一不是为了简化游戏的操作难度。然而任天堂真正的巨大成果却是通过对电子游戏进行重新包装，彻底改善了行业形象，因此极大拓展了市场的延伸范畴。为了完全根除"电子游戏脑"造成的负面影响，任天堂刻意采用了东北大学加龄医学研究所著名的脑研究专家川岛隆太教授发表的脑力锻炼研究成果，先后投入了数亿美元巨资在全球范围进行地毯式轰炸宣传，结果取得了期待的圆满效果。任天堂又趁热打铁地再次提出了用Wii进行"体锻炼"的口号，同样获得了消费者们的积极响应。在任天堂操纵的强大舆论机器作用下，电子游戏一扫昔日有害身心健康的不良社会形象，反而成为了强身健脑的工具，美国部分州县的养老院甚至已经把NDS和Wii列入老年护理的必备采购清单中。在许多普通消费者的眼中，NDS和Wii并不仅仅是单纯的游戏主机，同时也是价格相对低廉的健身器材，其商品价值因此得到了成倍提升。任天堂的新提案完全契合西方社会日益追求健康养身的流行趋势，许多时尚和健康类媒体的推波助澜，也间接推动其商品认知度的迅速提升。

目前全球TV游戏产业的市场规模大约为300亿美元，健康消费产业的市场规模则超过了2200亿美元(这个数字尚未包括美发行业的销售额)，而且该市场还以每年约11%的惊人速度飞速膨胀。基于以上的数据我们不难理解任天堂会选择健康娱乐作为其游戏产品的宣传基调，这样的切入点能够让游戏产业和另一个规模远为庞大的消费产业有机结合，从而真正达到扩大市场的目的。

电子游戏是一种迅速贬值的消费商品，而健康投资却是一项长期持续的消费行为，任天堂通过逆向思维进行了嫁接优化，使得电子游戏的消费出现长期持续的市场效果。NDS的"《锻炼大脑的成人DS训练》系列"连续数十周盘踞在世界各国销量排行榜前列，Wii平台的《Wii Sports》和《Wii Play》同样也长卖不衰。健康类游戏的长卖效应使得硬件产品的卖点得以持久，从而逐步形成了滚雪球效应，我们因此不难理解为什么NDS和Wii的旺销周期远远超越了以往所有家用主机的销售曲线。Wii发售至今一年有余，其全球旺销情势愈演愈烈，这种狂热的情景实在无法用厂商"饥饿疗法"来一言蔽之。持续消费行为产生的市场润泽效果对于传统类游戏也受益非浅，《马里奥赛车DS》连续54周停留在《FAMI通》TOP30销量榜中，出货量已经突破了270万套，这个记录远远高于当年GBA版的29周和96万套。《马里奥赛车DS》的情况并非孤例，任天堂和第三方的其他作品同样也如此。不可否认，Wii平台目前尚未出现普遍长卖的良性循环，这和市场竞争环境复杂性和第三方支持力度不无关系，相信随着时间推移会得到有效改善。

对于广大普通消费者而言，他们通常并不会以硬件性能指数来判断商品的价格，游戏和健康的全新消费组合，为NDS和Wii最大限度地增添了附加价值，这是以全新视频播放格式为追加卖点的PS3和PSP等竞争产品完全无法匹敌的商品魅力。



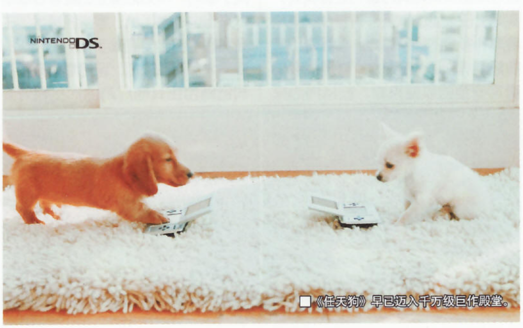
▲任天堂邀请了大批国际顶尖巨星为《锻炼大脑的成人DS训练》做宣传。

二 切入点

并非所有的革新都能够取得预期的成功。

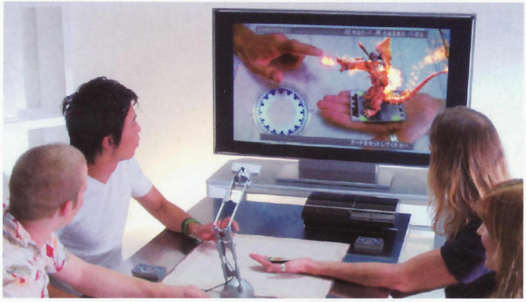
东方卫视在《非常有戏》获得圆满成功以后，又趁热打铁推出了名为《明星大练冰》的全新栏目，这台以迎接奥运为诉求的文艺盛典并没有再度创造收视记录，最终悄无声息地落下了帷幕。

同样的舞台、同样的制作班底，却出现了截然不同的结果，选题的失误导致了《明星大练冰》黯然收场。《明星大练冰》选择了花样滑冰作为主题，这个主题显然过于曲高和寡，不但对于观众的亲和力远低于交谊舞和中国古典戏剧，而且对于明星的参与也设置了高门槛。众所周知，花样滑冰是一项专业性和危险性很高的室内体育项目，绝大多数的演艺界明星并没有相关专业素养，且担心会发生意外伤害缩短艺术生命，因此《明星大练冰》的出赛阵容根本无法《舞林大会》时群星璀璨的盛况相比，甚至还接连发生了主持人和参赛明星意外伤病退场的尴尬情况。《明星大练冰》的失败充分证明了一点，成功的娱乐节目必须迎合大众口味，更应该有足够低的门槛容纳参与者的进入。



■《任天狗》早已迈入千万级巨作殿堂。

时至今日，依然有人在连篇累牍批判NDS和Wii的技术陈旧落后，试图借此来证明任天堂的"幸运"。事实上任天堂两款硬件产品所使用的技术确实并不尖端，无论触摸屏幕还是体感控制系统都是早已在其他领域被应用多年的成熟技术，即便是让NDS大红大紫的《锻炼大脑的成人DS训练》也不过是本世纪初的研究成果，SEGA TOYS还曾经于2004年10月推出了一系列同名液晶玩具。任天堂的硬件设计思想始终贯彻着已故GAMEBOY之父横井军平的创造哲学——从被淘汰技术的角度去进行平衡思考，利用一些被广泛应用的成熟技术去组合出全新概念的商品，这在某种程度上比滥用先进技术堆砌商品更需要具备高深的市场洞察力。任天堂曾经对日本手机市场进行了连续数年的周密调查，发现翻盖式外壳设计特别受到消费者青睐，而女性和中老年人大多出于文字输入便利的原因钟情于触摸屏。在手机游戏的市场占有率调查中，任天堂意外发现家用主机大作的移植版本并不占明显优势，一些带有网络对战功能的创意休闲小品反而颇具人气。在NDS早期推动了市场扩张的两款千万级大作《锻炼大脑的成人DS训练》和《任天狗》是硬件机能远胜的PSP完全无法胜任的作品，足以证明任天堂的孤心苦诣。SEGA在脑锻炼风潮兴起之初在PSP平台推出了同题材作品，其结果完全可以用南橘北枳来形容，缺少了触摸屏和麦克风，PSP版根本无法达到NDS版的丰



▲PS3的摄像头游戏概念潜力巨大，但没有得到足够的推广与挖掘。

富游戏性和快适操作感。而《任天狗》的大成功，更进一步展示NDS组合了触摸屏和麦克风等这些成熟技术后所体现的独特魅力。Wii的成功则再次证明了任天堂新经营层对游戏市场深刻的理解力，这款主机在最大限度降低操作难度的前提下满足了人们的自我表演欲，参与性的本质突破为该商品的普及开辟了广阔通道。从某种意义上，Wiimote+Wii Fit才是Wii的真正完成形态，目前的Wii尚处于爬坡阶段，相信以后同样还会诞生出类似《任天狗》等其他硬件平台无法复制摹仿的超级大作。今年3月的GDC2007游戏开发者大会上，菲尔·哈里森在基调演讲中首次提出了GAME3.0的次世代游戏概念，为了更生动证明这个新概念的价值，索尼用了“社会”、“内容创造”、“自定义”和“创新”等英文名词加以注解。不过非常具有讽刺意味的是，Wii和X360目前显然更加契合GAME3.0(注：GAME 1.0指的是没有联网的主机，固定不变的游戏光盘或卡带、GAME2.0指的是已经联网的主机，但游戏载体仍然固定不变、GAME 3.0指的是已经联网的主机、动态的内容、互动的社区、开放的标准)。从硬件内核规格上看，Wii不过是NGC的改良型，但从游戏概念上定义，两者却有着本质的差异。NGC连GAME2.0的标准都没有完全达到，而Wii已经初步具备索尼对于GAME3.0的诠释。

PS之父久多良木健是一位优秀的数码娱乐硬件设计大师，但显然并不是一个合格的企业经营者，他曾经把昂贵的PS3比喻为五星级盛宴，其言论无疑为该主机目前普及道路上步履蹒跚的根源做了最佳注解。很显然，无论能够经营制作五星级盛宴的商家还是有条件享用五星级盛宴的消费者，都应该是绝对少数。

NDS和Wii在硬件规格设计上的定位，为任天堂在商业竞争中确立了比竞争对手更为广阔的势力范围。由于NDS和Wii使用了成熟技术，制造的便利造就了两款产品在首发阶段的铺货速度远高于同期竞争产品，良品率也大幅度提升，从而一举解决了困扰硬件首发的两个最大技术难题。NDS和Wii的硬件规格使得其商品价格处于进退自如的优势地位，不但给予了竞争对手沉重的价格压力，同时也保留了足够的硬件销售利润。根据任天堂近一年来披露的财务报表显示，Wii可能是该社有史以来利润率最高的硬件，这款主机也打破了TV游戏产业一向奉行的硬件亏损软件补的潜规则，有利于扭转长期以来亏本竞争的不良趋势。短短一年间，任天堂已经迫使微软和索尼连番下调其商品售价，完全打乱了对手的战略部署，特别是PS3的大幅降价已经严重拖累了索尼集团的整体经营业绩，长此以往必然会引起投资者强烈反对。NDS和Wii的定价对于新玩家而言相当具有亲和感，结合了健康娱乐的概念后更增加了吸引力。有人认为PS3的EYETOY2的创新性丝毫不亚于Wiimote，我们且不去论证其言论的正确与否，对于广大玩家来说，支出不到300美元和支出600美元尝新完全是不同的消费概念。在商品确立自身内在价值的同时，合理的定价也是成败的关键。

PS的崛起源于开发环境的优良，在最初阶段就获得了许多中小厂商极力支持，当硬件普及量达到相当规模后，大型厂商也开始竞相参入。任天堂过去的几款失败主机都是因为起跑阶段缺乏足够的软件支持，导致缺乏拉动市场的持久动力源，NDS和Wii都充分吸取了过去的教训，两款主机的开发套件最大限度地向下兼容，使得第三方能够在短时间内以较低成本制作出对应软件，大大降低了经营风险，这也是许多第三方在掌机大战揭幕之初一致看好PSP，但依然愿意在NDS推出游戏的原因，虽然早期多为低成本敷衍作品，但对于硬件的锦上添花作用还是相当明显的。一旦强弱之势立判，第三方不得不全面改变其商业投资策略，NBGI从《风雨传说》到《无瑕传说》的重大态度转变就是活生生的例证。由于Wii和NGC开发工具包的互换性，许多第三方厂商进行了资源再利用，Capcom就利用原先开发“《生化危机》系列”的素材短时间连续推出了《生化危机4 Wii版》和《生化危机 安布雷拉历代记》。安易的开发环境确实为Wii在普及初期争取到了一定数量的第三方软件。育碧仅用了不到一年时间赶制的《雷曼 疯兔危机》成为了次世代主机中开发费最低廉的第三方百万大作，这个耀眼成绩着实令厂商喜出望外。NDS和Wii的开发低门槛，对于中小游戏开发厂商无疑是莫大的恩惠，近年来涌现了诸如CING和INIS等许多过去完全名不见经传的小型会社，Hudson和Atlus等中等规模厂商的经营业绩也有了明显提高。至于Square Enix等几家日本大型厂商，在家用主机大战局势尚未明朗的微妙时期，更纷纷将NDS作为维持营业收益的最佳避难所。任天堂在Wii平台开辟了WiiWare频道提供原创游戏的收费下载服务，该社希望能够为广大开发商创造全新的商机，截至10月初的官方消息称，已经有超过100款第三方游戏正在开发中，其中比较有名的如Square Enix的《最终幻想水晶编年史 小国王与约束之国》。任天堂目前的经营策略无疑也是扩大市场的积极努力方向，产业的健全发展需要不断补充新生血液，或许有朝一日会从中小厂商里诞生出许多类似Level-5这样的实力派。

今年9月的《日本工业新闻》报道称，日本注册登记的游戏开发会社因为市场急剧萎缩造成的恶性竞争，曾经从最顶峰时期的1997年的约500家减少到2003年的不足300家，这个数字从2004年起开始以每年近5%速度逐步回升。报道指出游戏开发会社数量的增加完全得惠于手机游戏流行和NDS等携带游戏主机的市场迅速扩大，中小规模的开发活动呈现全面活性化趋势。

三 漫漫前路

虽然2007年尚未完全结束，但从全球各大娱乐消费市场汇总的销售数据已经清晰显示，任天堂将取得今年年末商战的全面胜利，或许在明年新春的某一时刻，该社将再次高调发表Wii全球累计实际销量突破2000万台的公告。我们有足够的理由相信，2008年的TV游戏产业依然是任天堂健步独走的格局。

这是一个最好的时代，同样也是一个最坏的时代。

可以肯定，并非所有人都对新任天堂时代到来感到欢欣鼓舞，忧虑和困惑来自于各个角落，第三方开发厂商、专业媒体、小卖从业者乃至游戏玩家。任天堂正在逐步磨蚀索尼过去十年来在整个产业的每个角落留下的烙印，对于许多人来说，他们正面临着商业运作模式或娱乐消费概念的全面转变，天国和地狱通常只有咫尺之遥。没有人能够猜测任天堂未来将给TV游戏产业带来什么，或许连任天堂自身也不清楚今后将走得多远。

很多人通过任天堂常年的骄人经营业绩错误认为其为暴利经营模式，实际上任天堂的软硬件销售长年秉承着薄利多卖的经营思想。曾经有小卖业经营者说：“任天堂一直提供我们稳定安全的收益来源，但从内心来说，这并不是最期望的销售模式！”对于数码消费市场来说，高价往往等同于暴利，例如诺基亚的经营业绩基本来自中高端手机，零售经销者的主要利润也出自中高端手机。任天堂的商品大多定价较低，留给零售商的利润空间也比其他厂商的产品相对要



▲《梦精灵 星降夜物语》销量令人失望。

小，薄利销售的情况在NDS全盛时代来临之际正日益具象化。累计销量约500万套的NDS版《锻炼大脑的成人DS训练》标准价格为2800日元，零售商所获得的销售利润不过500日元左右，其总利润规模不过相当于一款PS2平台的百万游戏，然而前者的投入产出比显然要大大高于后者。随着NDS日益主宰市场，该主机对应软件普遍呈现出长卖倾向，比较著名的如《马里奥赛车DS》和《新超级马里奥兄弟》等怪物软件连续数十周热销不衰。长卖固然可喜，但零售商显然更青睐速销。为了应对集体长卖倾向，经营者不得不大量备货，不但挤占了资金也增加了陈列场地的面积，这个问题尤其困扰着部分小本经营的夫妻老婆店。长卖还带有若干不确定因素，例如经营者无法掌握某流行风潮什么时候会突然终结，可能会造成一些预想外的经营损失。随着NDS的大流行，带来了许多过去从未接触过游戏的新玩家和新形态游戏，零售商的素质因此也面临着严峻考验，一个自诩老玩家的日本经营者曾在BLOG中谈到他最近经常被顾客千奇百怪的提问问到张口结舌的狼狈情状。不管怎么说，NDS和Wii的流行对于零售商来说还是利大于弊，任天堂对于零售商的态度也越来越具有亲和力，自NDS发售以来该社没有再实行过分纳（注：分纳是指厂商按销售额比例向零售商强行分配某些战略商品，之前的例子有《塞尔达传说 风之杖》）。据说Wii的价格也是在反复咨询倾听了日美欧零售商的意见后才最终确定的，该主机的销售利润大大高于N64和NGC，此举也增加了零售商的销售积极性。

对于《FAMI通》等游戏媒体来说，目前的形势也相当微妙。过去《FAMI通》的广告客户和读者群主要来自于索尼PS阵营，母公司Enterbrain在携带主机大战中一度将赌注全力押在了PSP上，伴随该主机发售同时推出了支刊《FAMI通PSP》，而NDS并没有享受到同等待遇。NDS崛起后《FAMI通》立即调整了战略思想，宣传重心逐步转向任天堂阵营，不过在浜村通信以及一些编辑的字里行间，依然可以看到他们对未来前景的担忧。游戏杂志的购买者绝大多数为核心层玩家，《FAMI通》等杂志经营者担心轻度游戏大流行会出现客户层严重流失现象。虽然目前并没有任何《FAMI通》等杂志销量的确切数据，但通过对《FAMI通》旗下杂志每期玩家投票数量综合统计测算，除PS系支刊有所下降以外，主刊和其他副刊的销量应该都有不同程度的提升。然而在维系游戏杂志业绩的广告营收方面，中小游戏厂商的广告投放量正在稳步增加，而六大第三方厂商中除Koei以外，其他几家的广告投放量和预算都有所减少。PS阵营的衰退确实对日本游戏杂志的广告收入带来了不利影响，广告的主要来源已经向任天堂阵营转移，但是近时已经难以再睹大炮巨舰时代的豪放手笔，整体同样呈现薄利多卖的倾向。

根据最新公布的资料显示，虽然Wii在北美疯狂热卖，但其软硬件销售比率却是三大次世代主机中最低的，仅为3.86（注：这个数据不包括《Wii Sports》，X360为6.85、PS3为4.01），北美的软件销量中任天堂本社作品占据了约七成。在日本本土市场，第三方游戏同样陷入了困境，几款和PS2同时发售的游戏，Wii版销量仅有PS2版的两三成。12月初发售的几款第三方重头戏，除《陆行鸟不可思议的迷宫》销量尚可以外，《梦精灵星降夜物语》和《灵魂能力传奇》的成绩都非常惨淡。种种迹象令目前"第三方坟墓论"甚嚣尘上，正如Square Enix社长和田洋一担忧的那样，第三方目前不清楚Wii的用户群体中到底有多少是有发掘价值的，对着一块最大的蛋糕不知何从下口，无疑是让人极端困惑郁闷的。

NDS发售初期，1.27的史上最低软硬比曾经被引为笑柄，但随着市场的不断扩大、优质游戏软件不断发售，目前该主机的软硬比已经达到了5.1以上，超越了前辈GB、GBA，至于同期的PSP更是不在话下，这个数字今后将进一步被刷新，作为任天堂市场扩大论的重要佐证。Wii发售已经一年有余，第三方软件的销售完全没有走上轨道，依然是任天堂一家包打天下的局面。从客观角度分析，Wii确实很难简单复制NDS的成功道路，这首先和任天堂在两个不同的市场所处的地位紧密相关。任天堂在携带游戏市场独霸十余载，拥有着竞争对手难以匹敌的雄厚根基，旗下百万大作多如牛毛，因此在初期阶段就集合了大批核心玩家。而任天堂在家用主机失势已久，其游戏品牌的市场号召力大不如前，有人曾认为任社在日本家用主机市场的影响尚不如Square Enix，此等言论亦非完全荒诞无稽，凭借任天堂一己之力很难彻底改变局面。目前Wii的消费用户核心还是来源于过去NGC的用户，其余多为新加入的LIGHT USER。我们从软件销售情况可以看出，目前在Wii平台软件销量尚可的厂商基本都是



□《任天堂全明星大乱斗X》将成为明年春Wii的旗舰之作。

NGC时代积极参与的那些，如Square Enix、育碧、THQ和Capcom等等。第三方游戏的销售不振根源在于自身的不作为，至今为止并没有多少厂商用心去制作对应软件，惟一一款AAA级大作《赤钢铁》恰是Wii平台屈指可数的第三方百万游戏。初期作品的粗制滥造，也让消费者对第三方出品游戏产生了严重的警戒心理。

2008年是Wii普及道路上的关键一年，任天堂承担的竞争压力将比以往更加沉重，因为明年是《GTAIV》和《MGS4》等超级大作接踵登场之时，三大家用主机势必陷入全面决战。任天堂将在2008年上半年先后推出两款看家大作《任天堂全明星大乱斗X》和《马里奥赛车Wii》，这两款游戏都将对应网络，可能掀起新一轮对战热潮。但是人们更关注任天堂明年下半年的软件阵容，目前本社开发项目除了《马里奥赛车Wii》以外一切不明，IS等第二方的动向也相当值得推敲。任天堂明年非常有可能全力主打网络牌，《动物之森》最新作显然将作为压制PS3《小小大星球》的隐藏武器突然发表。近年来，任天堂开始尝试涉足过去并不擅长的游戏类型以补完产品线，收购Monolith SOFT便是积极的举措，该社希望能够借助松野泰己等天才开发出RPG超大作，进一步吸引高年龄层玩家。相信到了2008年下半年，任天堂精心布局的软件阵容将陆续浮出水面。Wii的真正成功，仅凭任天堂一社显然无法独力擎天，明年的业务重心还将是拉拢和提携第三方厂商，目前该社手中最有力的武器就是骄人的硬件销售成果，高调发表足以鼓舞起第三方的参入信心。对Square Enix等大手厂商，任天堂必然会采取某些政策倾斜手段以吸引它们投入有力软件。WiiWare频道的早日推出，对于中小厂商的参入也会起到积极促进作用。

若干年前，笔者曾经预言任天堂迟早会走上APPLE同样的发展道路，这个预言正在成为现实。正如部分从初代MAC电脑以来一直追随APPLE品牌数十年的古董级苹果迷们曾经担忧的那样，许多资深的任天堂游戏爱好者对该社的未来感到困惑忧虑，他们担心任天堂今后会贪图商业利益将精力完全集中于开发针对轻度玩家的游戏，从而导致过去的经典品牌褪色变质，甚至把TV游戏产业引入歧途。这种判断显然是完全错误的，如果任天堂果真和当年Bandai、Konami同样短视，NDS和Wii注定只会步宠物蛋和跳舞毯的后尘。任天堂在NDS早期确实开发了不少脑力锻炼类的轻度游戏，但该社并没有对此甘之如饴，即便在脑力锻炼游戏全球大流行的情况下也没有趁热打铁推出续作，2007年内仅发售了一款眼力锻炼游戏。任天堂和APPLE同样保持着绝对理智，即便在其他领域不断取得突破的情况下，但并没有减少对核心主业的投入力度，任天堂还是游戏的任天堂，只不过未来的任天堂将更加时尚和充满活力。

你可以否定NDS和Wii，但绝对没有理由否定任天堂对于游戏创新的积极努力，TV游戏产业的未来必将——"非常有戏"！

补记

东方卫视《非常有戏》节目的闭幕式上，歌星张洪量用蓝调重新演绎了一段昆曲《牡丹亭》，著名京剧艺术大师梅葆玖在随后的座谈会上对此发表了精辟的见解："弘扬传统文化并不代表着一成不变，但有价值的创新必须是不抹杀原有精髓……"

TV游戏产业正在发生的创新变革，其本质理念亦殊途同归。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2007年12月3日～2007年12月9日

排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
↑ 1	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 149587套 ◆累计 410813套	Wii
↑ 2	马里奥聚会DS マリオパーティDS	■2007年11月8日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 106995套 ◆累计 646436套	NDS

3 NEW 无瑕传说 NDS

テイルズ オブ イノセンス

■NBGI■2007年12月6日发售■角色扮演■5800日元



和之前的《风雨传说》相比，本作无疑给了系列玩家一个惊喜。爽快的战斗，更具个性的角色育成方式都让人找到了"《传说》系列"的感觉。在《世界传说》中颇受好评的"工会系统"不但丰富了游戏的收集要素，甚至还有百层的隐藏迷宫等待玩家去挑战哦。

本周：104 317套　累计：104 317套

4 NEW 大众高尔夫 携带版2 PSP

みんなのGOLF ポータブル2

■SCEJ■2007年12月6日发售■体育■4800日元



作为一款以"人人都能体会到乐趣"为宣传口号的运动休闲类游戏，配合掌机便于携带的优势，无论你是否是系列的老玩家都应该亲身体验一番。除了新增的300多种换装道具和全新的比赛场地外，最大支持16人的联机对战模式也能让众多玩家体会到多人竞技的无限乐趣。

本周：87 231套　累计：87 231套

排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
↓ 5	莱顿教授与恶魔之箱 レイトン教授と悪魔の箱	■2007年11月29日发售 ■LEVEL–5 ■文字冒险	◆本周 75609套 ◆累计 369506套	NDS
↓ 6	勇者斗恶龙IV ドラゴンクエストIV 导かれし者たち	■2007年11月22日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 63447套 ◆累计 795304套	NDS

7 NEW 失落的奥德赛 X360

ロストオデッセイ

■Microsoft■2007年12月6日发售■角色扮演■6800日元



虽然游戏的整体感觉并没有完全摆脱"《最终幻想》系列"的影子，但独特的"壁系统"还是让游戏的战斗颇有策略性。在故事情节方面，穿插于主线情节中的"千年之梦"是个不小的亮点，颇有几分音响小说的味道，惟一比较让人不适应的还是游戏中的人物造型。

本周：54 581套　累计：54 581套

排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
NEW 8	口袋棒球10 パワプロクンポケット10	■2007年12月6日发售 ■Konami ■体育	◆本周 54372套 ◆累计 54372套	NDS
↑ 9	超级马里奥 银河 スーパーマリオギャラクシー	■2007年11月1日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆本周 44705套 ◆累计 505012套	Wii
↓ 10	马里奥与索尼克 北京奥运会 マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	■2007年11月22日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 44677套 ◆累计 147872套	Wii

本周《Wii Fit》和《马里奥聚会DS》的排名较上周有所上升，不但显示出了两款游戏的高人气，也为任天堂能在接下来的"年末商战"取得好成绩开了一个好头。新上榜的《无瑕传说》作为系列在NDS上的第二款作品，由于吸取了以往的教训，首周销量也比《风雨传说》8.8万的成绩有所提高；惟一比较让人遗憾的是《失落的奥德赛》并没有造成预期的轰动效果，对主机硬件销量的促进作用也非常轻微。

2007年12月10日～2007年12月16日

排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
↑ 1	马里奥聚会DS マリオパーティDS	■2007年11月8日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 180042套 ◆累计 826478套	NDS
↓ 2	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 124238套 ◆累计 535051套	Wii

3 NEW GT赛车5 序章版 PS3

グランツーリスモ5 プロローグ

■SCEJ■2007年12月13日发售■竞速■4980日元



本作仍然秉承了系列一贯的高素质，即使是作为一款"先行版"性质的游戏，但游戏的整体表现还是能够再次确定竞速游戏的新标准。游戏中格外强调对赛车文化的渲染，不但有专门的GT–TV频道，每一条赛道都会附带上一段精美的高清风光片作为比赛前的铺垫。

本周：115 748套　累计：115 748套

排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
↑ 4	莱顿教授与恶魔之箱 レイトン教授と悪魔の箱	■2007年11月29日发售 ■LEVEL–5 ■文字冒险	◆本周 74378套 ◆累计 443884套	NDS
↑ 5	超级马里奥 银河 スーパーマリオギャラクシー	■2007年11月1日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆本周 74113套 ◆累计 579125套	Wii
→ 6	勇者斗恶龙IV ドラゴンクエストIV 导かれし者たち	■2007年11月22日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 73061套 ◆累计 868365套	NDS
↑ 7	马里奥与索尼克 北京奥运会 マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	■2007年11月22日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 64228套 ◆累计 212100套	Wii

8 上周1位 Wii Sports Wii

Wiiスポーツ

■Nintendo■2006年12月2日发售■体育■4800日元



阔别了排行榜很长一段时间的本作，终于又在本周回到了榜单，同时这也意味着在即将到来的"年末商战"中，以《Wii Sports》和《Wii Fit》为代表的"Wii运动类游戏"仍然是很多玩家的首选，要创造让人艳羡的销量成绩似乎已经是意料之中的事情。

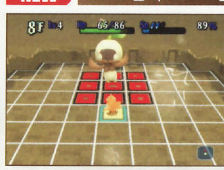
本周：55 102套　累计：2 374 006套

排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
↑ 9	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■2006年12月2日发售 ■Nintendo ■实用软件	◆本周 54696套 ◆累计 1914793套	Wii

10 NEW 陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫 Wii

チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫

■Square Enix■2007年12月13日发售■角色扮演■6800日元



本作最大的成功就是将"《最终幻想》系列"中的职业系统和"《不可思议的迷宫》迷宫"探索乐趣很好地结合在了一起，再加上制作者根据Wii的受众群体选择了由憨厚可爱的陆行鸟来为玩家演绎这场冒险，众多儿童及女性玩家显然毫不犹豫地就选择了本作。

本周：40 580套　累计：40 580套

本周的榜单仍然被Wii和NDS游戏占据，惟一的PS3版游戏《GT赛车5 序章版》作为一款"先行版"性质的游戏还是取得了不俗的销量，其中的"赛道解说"采用了实地拍摄的表现手法，不但能够让玩家更直观地感受到游戏画面对现实的还原程度，还能了解到包括赛道历史、举办赛事等在内的各种详细信息。另外，下期的排行榜将是今年的最后一次总结，各位玩家也和晴天一起共同期待大量新作的表现吧。

数字殿榜

百万级全民高尔夫运动



▲"《大众高尔夫球场》系列"作为PSP上的派生作品，其中的比赛场地都根据日本的区域划分推出了四个不同的版本，并且还支持PSP的GPS周边。

"《大众高尔夫》系列"作为日式游戏中颇具代表性的运动休闲类游戏，相信很多国内的玩家都被其中逗趣的人物造型，千奇百怪的换装道具所吸引，而最新推出的《大众高尔夫 携带版2》更是凭借PSP的Wi-Fi功能实现了远距离"联机对战"，让以往只能跟电脑或好友对战的玩家终于有了新的对手，向击球技巧的最高峰发出新的挑战。系列的初代为1997年7月17日发售的PS版，当时轻松的游戏氛围和出色的背景音乐就给玩家留下了深刻印象，并且这个优秀传统在之后的续作中都保留了下来，成为了系列的标志性特色。之后随着掌机游戏领域的异军突起，索尼本社也将这款"招牌作品"搬到了自家的PSP上，《大众高尔夫 携带版》发售于2004年12月2日，但让人遗憾的是，它和之后的派生作品都没有有效利用PSP的Wi-Fi功能，仅能支持短距离的多人联机。进入次世代后，为了丰富PS3的软件阵容，索尼也推出了《大众高尔夫5》来聚集人气，起到了很好的宣传效果，下面就让我们一起来看看系列历代的销量，看看你是否也和众多其他玩家一样，也对系列拥有特殊的喜爱之情呢？

大众高尔夫系列发售年表

名称	发售时间	机种	累计销量(套)
大众高尔夫	1997.7.17	PS	1777895
大众高尔夫2	1999.7.29	PS	951931
大众高尔夫3	2001.7.26	PS2	921906
大众高尔夫 在线	2003.6.21	PS2	60522
大众高尔夫4	2003.11.27	PS2	1083079
大众高尔夫 携带版	2004.12.2	PSP	362921
大众高尔夫球场 Vol.1	2007.5.31	PSP	无
大众高尔夫5	2007.7.26	PS3	390482
大众高尔夫球场 Vol.2	2007.8.2	PSP	无
大众高尔夫球场 Vol.3	2007.10.4	PSP	无
大众高尔夫球场 Vol.4	2007.11.8	PSP	无

注：以上数据仅统计日本地区，截止日期为2007年12月10日。

2007 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	12月10日～12月16日	12月3日～12月9日
1	NDSL	6 233 711台	222 132台	168 255台
2	Wii	3 176 401台	170 558台	115 057台
3	PSP	2 651 686台	184 610台	91 481台
4	PS3	1 019 007台	63 720台	38 123台
5	PS2	668 875台	18 025台	11 987台
6	X360	234 920台	8 561台	8 876台
7	GBM	24 642台	28台	20台
8	GBA SP	21 172台	103台	94台
9	NGC	9 871台	32台	46台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

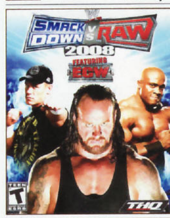
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

统计日期 2007年12月2日～12月8日

名次	游戏	资料	销量	机种
1	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo■2006年11月19日发售 ■体育■上周排位：1	◆本周 239413套 ◆累计 7270498套	Wii
2	极限竞速 2 Forza Motorsport 2	■Microsoft■2007年5月29日发售 ■竞速■上周排位：2	◆本周 212687套 ◆累计 1727198套	X360
3	漫画英雄：终极联盟 Marvel:Ultimate Alliance	■Activision■2006年10月24日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 205969套 ◆累计 1607256套	X360
4	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	■Nintendo■2007年11月12日发售 ■平台动作■上周排位：4	◆本周 156244套 ◆累计 1386396套	Wii
5	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	■Activision■2007年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：7	◆本周 91660套 ◆累计 1070329套	X360
6	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	■Activision■2007年10月28日发售 ■音乐■上周排位：8	◆本周 89058套 ◆累计 1043966套	PS2
7	第一次的Wii Wii Play	■Nintendo■2007年2月12日发售 ■动作■上周排位：6	◆本周 87476套 ◆累计 3220762套	Wii



8 美国职业摔跤联盟 2008 PS2

WWE Smackdown vs Raw 2008

■THQ■2007年11月13日发售■对战■上周排位：－

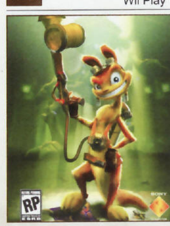
作为欧美地区颇受欢迎的竞技运动，改编成游戏自然也会得到不少玩家的垂青。游戏中的人物建模比较精细，打斗动作也还原得比较真实，但真正让玩家感到不满的是，除了经典的对战模式，新增的"24/7模式"平平无奇，而其他模式几乎都照搬了以前的作品。

本周：86 820套 累计：497 935套

名次	游戏	资料	销量	机种
9	质量效应 Mass Effect	■Microsoft■2007年11月20日发售 ■动作角色扮演■上周排位：5	◆本周 86158套 ◆累计 480356套	X360
10	达斯特 Daxter	■SCEA■2006年3月14日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 79256套 ◆累计 829197套	PSP

统计日期 2007年12月9日～12月15日

名次	游戏	资料	销量	机种
1	极限竞速 2 Forza Motorsport 2	■Microsoft■2007年5月29日发售 ■竞速■上周排位：2	◆本周 246322套 ◆累计 1964164套	X360
2	漫画英雄：终极联盟 Marvel:Ultimate Alliance	■Activision■2006年10月24日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 237872套 ◆累计 1835772套	X360
3	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	■Nintendo■2007年11月12日发售 ■平台动作■上周排位：4	◆本周 185420套 ◆累计 1577825套	Wii
4	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo■2006年11月19日发售 ■体育■上周排位：1	◆本周 173798套 ◆累计 7438188套	Wii
5	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	■Activision■2007年10月28日发售 ■音乐■上周排位：6	◆本周 161328套 ◆累计 1719179套	PS2
6	第一次的Wii Wii Play	■Nintendo■2007年2月12日发售 ■动作■上周排位：7	◆本周 124989套 ◆累计 3551545套	Wii



7 达斯特 PSP

Daxter

■SCEA■2006年3月14日发售■动作■上周排位：10

虽然是去年就已经发售的作品，但是本作的高素质还是在圣诞商战前的游戏淡季让不少玩家开始重新体验本作。游戏的音乐非常有感染力，配合各种各样的收集要素，总让人有反复游戏的动力，惟一的缺点仍然是在某些视角处理上存在问题，有故意难为玩家的嫌疑。

本周：119 115套 累计：999 578套

名次	游戏	资料	销量	机种
8	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	■Activision■2007年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：5	◆本周 117698套 ◆累计 1701688套	X360
9	任天狗 Nintendogs	■Nintendo■2005年8月22日发售 ■模拟育成■上周排位：－	◆本周 104152套 ◆累计 6112543套	NDS
10	马里奥与索尼克 北京奥运会 Mario&Sonic at the Olympic Games	■SEGA■2007年11月6日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 97399套 ◆累计 552103套	Wii

A NEW BEGINNING

文 Gouki 美编 NINA



ARC	街头霸王IV	Capcom	格斗
	STREET FIGHTER IV		日版
	发售日未定	1～2人	售价未定
	对应周边未定		推荐玩家年龄：未定

©2007 Capcom CO.,LTD

每年我们肯定都会听到的一则消息就是：Capcom即将公布《街霸Ⅳ》！但每年这个传闻都无一例外地落空，Capcom似乎更喜欢让这款“镇社之作”的序号总是在2和3之间徘徊。终于，10年，10年过去了，就在玩家们都认为让Capcom把罗马数字“Ⅲ”进化到“Ⅳ”已经成为一个不切实际的幻想的时候，Capcom终于宣告了《街霸Ⅳ》的到来！官方网站最上方的宣传语“A NEW BEGINNING”(新的开始)也表明了Capcom试图开创新世代格斗游戏的决心与勇气。

为什么Capcom会选择在这个时候公布《街霸Ⅳ》？本作的制作人小野义德在接受记者访问时坦言，Capcom内部在“是否制作《街霸》新作”这个问题上一直都在摇摆，《街头霸王3.3》那近乎完美的品质也让公司内部的许多人都觉得，“也许就这样让这个系列画上句号也不错”。“我可以明确地说，做出开发《街霸Ⅳ》的决定在Capcom内部是经过了艰苦历程的，”小野义德说道，“起初自然是少不了反对的意见，但在与玩家们的不断交流中，我越发地感觉到他们对这样一款作品的渴望，因此我认为我们有理由这样去做。”

那么，现在我们需要考虑的问题就是：



表情！注意看隆和肯的表情！本作在角色表情的刻画上堪称一绝。男性角色们的肌肉发达程度不亚于《战争机器》里的马库斯。

《街头霸王IV》会复兴2D格斗游戏的黄金年代吗？



“现在中国场景只完成了大约50%。我们希望让背景中的角色看起来就好象真的生活在里面一样，借助一些逼真的细节和大量动作来营造更为逼真的气氛。”（制作人小野义德）



波动拳！可以想像，待游戏推出之后，这样的场景会在无数个屏幕中上演。从最左边的“粥粉面专家”到画面中央的“吃饱茶餐厅”，看来“中国料理”的确是名扬海外。

高互动的场景设计

我们暂时只看到了隆与肯在中国风格的场景中对打的画面。如果是老玩家的话，可能还会记得《街霸Ⅱ》春丽场景里的“不随地吐痰”和“厦门肉食公司”，看起来本作的“中国场景”是二代与三代风格的混搭，在这个“中国集市”风格的场景中，随处可见的就是繁体字和充满中国风味的建筑以及桌椅板凳。小野义德透露，实际游戏中的场景将能够与角色发生丰富的互动。

无责任猜想 由于本作的故事背景设定在二代与三代之间，因此三代的许多人气角色可能并不会出现在这一作当中。

流动的绘画般的画面效果

本刊总第190期附带的DVD光盘中收录了游戏的第一段预告影像，用“浓墨重彩”来形容整个画面的风格应该是相当合适的。虽然因为水墨画风格的关系，人物的感觉比较“飘”，但影像中所表现的打击感却是意外的“厚实”，真正的力道十足，你甚至可以感受到拳头的力度。在本页中为大家呈现的是实实在在的游戏截图，主角就是本系列“永远的好对手”——隆和肯。10年不见，岁月似乎并没有在他们身上留下痕迹，反而更加强壮，整个画面透露出十足的阳刚味！

“玩家们在过去的几年中可能看到过无数《街霸》的角色插画，这些作品的普遍特点是油彩或水墨画风格，因此当《街霸IV》的开发刚刚开始时我们就琢磨，如果把他们做成3D会是什么样子？”小野义德对记者说道。

事实上这并不是Capcom首次尝试采用卡通渲染的方式来表现动作游戏。PS2上的《乔乔的奇妙冒险 黄金的遗产》被认为是最接近漫画原作神髓的作品，这其中自然也包括它那采用了卡通渲染技术的画面风格。必须承认，无论是漫画大师荒木飞吕彦还是Capcom的当家原画师西村绢、安田朗，他们笔下看似肆意为之却又神形兼备的角色们是很难用常规的3D画面来表现的。尽管现阶段，《街霸IV》游戏的实际效果还无法达到小野义德所说的“流动的绘画”的程度，但我们却能从这些静止的图片中感受到一种“跃动”的美感。正统《街霸》角色的首次3D化所带来的震撼效果的确是前所未有的，角色在出招或者被击中时的表情生动得让人几乎想落泪！每一帧画面都值得我们认真玩味——这也是为什么本页的图片尺寸都比较大的原因。



隆的升龙拳蓄势待发，不知道肯将如何应对？我要说，这样的瞬间真是美妙！



肯的大升龙对空是一绝，隆在空中也只能采用防御的姿势，看样子本作是可以进行空中防御的了？



隆的重拳近距离命中肯，我们能感觉到角色的衣服是实实在在「穿」在身上的。

“在以前的作品里我们无法实现那种让人身临其境的感觉。或许在《街霸II》里能够做到让某个角色在挨了一记重击之后呕吐的那种程度，但现在则完全不可同日而语，你甚至将看到角色的身体在冲击力作用下产生的变形和受击打时因疼痛而产生的微妙面部变化。”（制作人小野义德）



肯在用疾退躲避隆的攻击，本作可以将战局保存下用各种角度反复进行观看。另外我们还要强调，游戏的色彩实在是太丰富了！

关于制作人小野义德

他曾经参与过《街霸II》与《街霸III》的开发，现在的职务是Capcom游戏开发统筹本部网络开发部部长。从他的访谈摘要来看本作将会回归《街霸II》的质朴风格。



本作在攻防之间的转换将会非常迅速，角色出招的速度也比原来有所提高，总体而言是在向着更加刺激的方向发展。



新系统初探 拯救或复仇

《街霸Ⅱ》为2D格斗游戏建立了系统的攻防概念，到了《街霸Ⅲ》时又拿出一个"格挡系统"(Blocking)将前作的理念来了一次彻底的"洗牌"，那么本作会给玩家们带来什么呢？这就是被称为"拯救或复仇"(Saving or Revenge)的新系统。简单来说，本作增加了一条"复仇气槽"，分为4格，长按重拳+重脚(HP+HK)可使出高威力的不可防御技，命中对手会造成巨大伤害，耗费3条气槽；而快速按下重拳+重脚，角色会使出瞬间无敌的攻击技巧(耗费一条气槽)，随后玩家可以使用前冲(快速输入角色面对的方向两次)来取消攻击动作，并靠近对手使用EX技(必杀技输入同时按下双拳或双脚，耗费一条气槽)，EX技之后同样也可以使用前冲来取消，并接续其他效果的EX技，直到把4条气槽耗完为止。

除了"拯救或复仇"系统之外，被称之为"超级技"的技巧也首次在游戏中出现，方法是在输入超必杀技的同时按下双拳或双脚，这是一种威力与华丽程度比超必杀技更甚的技巧，发动条件相对而言也比较苛刻：只有在必杀气槽气满，并且只剩一条"复仇气槽"的时候才能使出。成功使出"超级技"之后，会有爆裂般充满视觉冲击力的画面特效。

最后，一定会有人问：前作中的格挡系统是否还存在？——我们希望有，但确实已经被取消了。



游戏预告片的截图，可以说这是2007年风格最独特的游戏预告片之一了，浓墨重彩的水墨画风格给人留下极为深刻的印象。



在命中或者是防御的时候都会有特殊光效来帮助玩家进行肉眼的确认。



这次轮到隆尝尝肯的升龙拳了，看样子损失会很惨重啊！



《街霸IV》情报总结

★目前游戏的完成度为50%，隆、肯、春丽与达尔锡已经可以使用，其他登场角色未定，Capcom正在官方网站上进行出场角色的民意调查，候选名单包括了系列的全部出场角色。游戏预定将在2008年年内推出。
★游戏暂时只公布了街机版，但据消息称PS3版与X360版也在计划之中。
★保持6按键系统，同按轻拳+轻脚为投技，同按中拳+中脚为挑衅。
★画面运行为每秒60帧。
★主动攻击可以增加必杀槽，挨打增加复仇气槽。除了超杀技之外，还增加了"超级技"的新技巧。
★快速起身的操作是在落地瞬间按方向键"下+任意一个脚键。





这张截图很好地体现了2D格斗游戏的特点，上段攻击对下段攻击，肯定是前者吃亏。



编辑的感想 "拯救与复仇"系统看上去有点像《侍魂》里的"怒槽"，像这种通过承受对方攻击到一定程度即可增加自己人物性能的设定现在还被《铁拳6》所采用，总体而言就是想让游戏变成更加刺激，更加爽快。

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

战神 奥林匹斯之链	SCEA/ Ready At Dawn	动作
PSP	God of War: Chains of Olympus	美版
	2008 年 3 月 4 日发售 1 人	售价未定
	对应周边未定	推荐玩家年龄：17 岁以上

明年3月4日 PSP展现极限机能



Ready At Dawn首席运营官Ru Weerasuriya曾经表示，《战神 奥林匹斯之链》规划之初的规模原本是比《战神II》还大的，但是这样的话，可能要开发个六七年的时间，因此本作内容被大幅删减，而即便如此，本作仍然将会成为PSP最具标志性的游戏之一，充分发挥333MHz运行频率的超强视觉效果正是本作最为人关注的地方。

文 星夜 美编 NINA

奎托斯的魔法

在时间上，《奥林匹斯之链》是系列的前传，比起《战神II》，本作中的奎托斯已经显得收敛了许多，部分动作被删节，抓着链刃在场景中飞来荡去的系统也不复存在。有些能力的取消是因为在剧情上的需要，奎托斯的很多能力是在《战神》和《战神II》中获得的，为了让奎托斯的能力不至于被删掉太多影响了游戏的乐趣，制作组只能添加一些名字不同，但作用类似的能力，并且还有一些充满爽快感的新能力加入。

在之前发布的试玩版中，已经出现了可以幻化出伊夫里特进行强力攻击的魔法，这将会是本作的一个重要能力。而最近Ready At Dawn又公布了一种新能力"黎明之光"，这是一种远距离攻击魔法，可以向敌人投掷火球，其作用有点像一代中"宙斯之怒"的闪电箭。



■"黎明之光"不仅可以远程攻击，而且还会在解谜中发挥重要作用。



▲从身后幻化出巨大的伊夫里特攻击敌人，被围攻时尤其适用。

©2007 Sony Computer Entertainment America Inc.

此前相关报道 第一报 VOL.179 P22-P23

我们不断地要求、要求、再要求，差不多是哭着跪着哀求了，为的就是能够实现333MHz。
——Ready At Dawn主管Garret Foster





太阳神殿与地狱深渊



▼在地狱深渊与独眼巨人的战斗。



▲在水底中的时候，大量使用了模糊化效果，让背景似幻似真，成为本作视觉效果最出色的场景之一。



▲雄伟而黑暗的太阳神殿，其中有一个非常耗时的谜题。

333MHz的震撼！

考虑到电池续航时间，PSP虽然有一颗333MHz的处理器，但是一直被索尼锁定在222MHz，第三方开发的游戏也都只能在222MHz的最高频率下运行。但开发了《达斯特》的PSP实力级制作室Ready At Dawn一直都在争取让PSP的性能解禁，该制作室总裁Didier Malenfant曾数次公开表示“现在我们最大的限制就是运行频率”。因此Ready At Dawn内部制作了在333MHz下运行的《奥林匹斯之链》初期版本，其效果之好让他们再也不想将其缩水到222MHz的版本，为此他们不断向SCEA请求让PSP能够全速运作。最后，索尼终于在3.50版的固件中解除了对PSP运行频率的限制，这对于Ready At Dawn来说是一次重大的胜利。

那么，333MHz的运行频率对《奥林匹斯之链》到底意味着什么呢？当然还不至于让画面就此强化1.5倍，不过在阴影、光源、血液、模糊化等细节效果上都有明显的进化，敌人的AI也更高。实际上本作之所以延期，就是因为将性能解禁，Ready At Dawn花了7个月的时间针对333MHz的运行频率进行了大幅改良，Ready At Dawn主管Garret Foster表示，处理器速度的提高主要的优势就是可以让一切都“更多”，比如同屏更多的敌人、在血液效果中添加更多的细节。





▶333MHz的处理器速度让血雾的效果大大强化。

试玩版中的阿提卡城是本作最初的关卡，随后玩家将会前往太阳神殿和地狱深渊，在太阳神殿有本作的一个巨大谜题。Ready At Dawn曾经透露本作将会有需要数个小时才能解开的谜题，太阳神殿中就有这么一个谜，玩家需要往返于黎明女神之穴等地，中途会碰到森林之神赛特等强敌。在另外一个场景中，玩家要在水中游动，拉动一个控制杆让雕像移动，才能抵达新的地区。这些都是十分传统的解谜要素，体现了这款PSP版在战斗之外丰富多样的游戏性。目前看来，本作给人的感觉更加接近一代。本作关卡设计师Dana Jan表示，对于BOSS战的数量与质量的权衡，他们选择了一代那种数量不是很多，但非常令人印象深刻的制作方向。



《奥林匹斯之链》的制作花絮

据Ru Weerasuriya透露，Ready At Dawn几乎所有人都非常喜欢《战神》。2005年3月一代推出后，所有人都对其赞不绝口，于是他们放弃了开发《达斯特2》的念头，主动联系SCEA提议制作PSP版《战神》。经过第一次开会讨论之后，就确定了将该作制作成原创游戏，现在该公司95%的员工都在从事本作的开发。后来的讨论中还冒出了很多念头，比如制作成2D的游戏，加入完整的多人模式。光是游戏的剧情大纲就有四个版本，这些剧本都是完全不同的，其中被舍弃的三种讲述的是与《战神》主线完全不同的故事。

Ready At Dawn是对PSP硬件性能最了解的游戏制作室之一，并且也是PSP工具软件的供应商，《达斯特》的引擎就授权给很多开发团队使用，本作所采用的引擎技术可以说是《达斯特》引擎的第二代。同时Ready At Dawn工作室与原作开发商SCEA Santa Monica的技术人员紧密合作，尤其是在战斗系统和镜头设置方面。但是由于SCEA Santa Monica正在开发《战神Ⅱ》，因此并没有实际参与到本作的开发中。当《战神Ⅱ》开发完成后，他们发了一份文档给PSP版的开发团队，这份文档说的是奎托斯的一些特征原则，里面有不少有趣的东西，比如说“奎托斯是不吃东西的”，以及“原则8：奎托斯从不穿茶色的鞋”。

另外Ready At Dawn也表示他们有意将本作逆向移植到PS2上，就像之前的《横行霸道 自由城故事》、《虹吸战士 黑镜》等游戏一样，Weerasuriya表示，这也是对那些没有PSP的玩家负责，而且如果将该作逆向移植到PS2上，将不会逊色于PS2上的前两作。



■摆在Ready At Dawn制作室的奎托斯雕像。



▲墙壁上贴满了《战神 奥林匹斯之链》的设定图。

无责任猜想 只要是玩过试玩版的玩家应该都不会对本作的质量存在怀疑吧！现在我个人最关心的是游戏流程到底有多长，从制作人的访谈看来流程似乎会比《战神Ⅱ》短很多……

文 ACE飞行员 美编 NINA





■挑衅时但丁抛出的玫瑰花同样具有一定的攻击力。

眼看下月底《鬼泣4》就要发售了。细心的玩家应该早就发现，如今Capcom的游戏在宣传方式上走的是密集轰炸的路线。这不，又在一个周末，《鬼泣4》的最新细节又被Capcom放了出来。难道老卡就不怕玩家们产生"审美疲劳"啊？不怕！老卡的种种行为给予了响亮的回答。更令人震惊的是，在一段被Capcom称为"2007最终预告"的影片中直接公开了《鬼泣4》重要剧情以及大量貌似最终BOSS战的场面。

DEVIL MAY CRY 4

鬼泣4		Capcom	动作
多机种	Devil May Cry 4		日版
	预定2008年1月31日发售	1人	8390日元
	对应机种包括PS3、X360		对应玩家年龄：16岁以上

魔界新神器 无尽剑

这把能够无止境地释放出爆炸之剑的魔界新武器名叫路西法，是《鬼泣4》中但丁装备的新武器。路西法造型怪异，两侧伸出长长的触手，就像螳螂展开双臂一般，武器中间还插上了一朵玫瑰花，如果不告诉你可能没人会将它与武器二字联系在一起。无尽剑被装备在但丁背部，当但丁挥动路西法时空中会同时投射出11把爆炸剑，它们会悬浮在空中，只要当敌人靠近时便会全体出动，刺向敌人体内并产生爆炸。这样类似的演出效果在《鬼泣3》和一些动画都曾经出现过。就已公开的视频来看，无尽剑的威力并不是很大，刺在敌人身上的感觉犹如被无数玻璃签穿透一样。由于本作允许但丁任意切换4种职业，无尽剑的麻痹效果与其他武器配合必定能发挥它应有的效力。





■好像无尽剑有齐射和单射这两种攻击方式。





■无尽剑并不算小，但丁的后背几乎都要被它占满了。

此前相关报道 第一报 Tot.161 P18-P21 第二报 Tot.167 P46 第三报 Tot.177 P28-P29 第四报 Tot.187-188 P18-P19

©2007 Capcom Co.Ltd All Rights Reserved.

□掐住脖子，尼禄的恶魔右腕又开始发威了？



高傲的强敌 单翼魔剑士

Capcom很大方地又公开了一个新BOSS，官方并没有提供其名字，只是把这位面如老鹰的怪物称为“单翼魔剑士”。不但长得像老鹰，“单翼魔剑士”身形也如同一只老鹰，它的左翼已经固化成一块坚不可摧的盾牌，右手持有的巨型黄金重剑看起来分量十足。Capcom赋予了这个BOSS强大而又灵活的身手，它的攻击频率很高。尼禄将同单翼魔剑士在空中大平台上展开一场激战。为了刺激玩家勤奋地使用尼禄的恶魔右腕，游戏特意在这场BOSS战斗中加入了许多针对恶魔右腕才能发动的打击技巧。一旦成功地使用了恶魔右腕，不但能对单翼魔剑士造成沉重的打击，而且还会有特别画面进行交代。平时单翼魔剑士使用黄金大剑进行攻击，而当尼禄与其形成稍远距离时，不知怎么搞的，单翼魔剑士就会变出一把巨大长矛投射过来。运用恶魔右腕，尼禄可以接住长矛并潇洒得反投掷回去，这是目前所知对付单翼魔剑士最有效的方法。


□用剑硬砍完全是一种费力的方法。

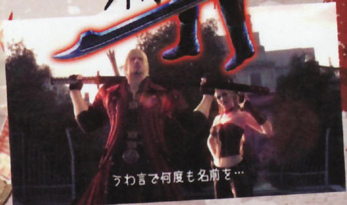

□把单翼魔剑士逼急了，它就开始扔长矛。

2007最后的疯狂

下个月游戏就要发售了，如何能在最后的一段时间内抓住玩家的心呢？Capcom再次施展浑身解数，公布了一段长达3分钟的预告片，其中的内容可以说是石破天惊。在影片中我们看见了但丁手持老哥弗吉尔的阎魔刀。身形足以匹敌《战神Ⅱ》罗德港巨像的庞大BOSS居然出现在了游戏中。狂暴化后的尼禄变得双眼通红，这时他身后出现的魔人形象酷似但丁老哥弗吉尔，难道这一刻尼禄被弗吉尔灵魂附体，或者他们本来就是同一个人？不管弗吉尔以何种方式回归，这对众多鬼泣Fans而言已经是值得欢呼雀跃的大喜事。现在游戏的罪魁祸首已经很清楚了，他就是魔剑教团的机械师，大下巴Agnus。可以说《鬼泣4》在诸多构成和设计思路上同《鬼泣3》非常类似。相信经过3代的锤炼后，《鬼泣4》不会令我们失望。




□巨像造型同魔剑教团供奉的但丁之父斯巴达雕像几乎一样。难道这是一场父子之战？



▲但丁手持阎魔刀，身后的翠西同样引人注目。

小林裕幸谈《鬼泣4》

前不久，《鬼泣4》制作人小林裕幸在日本召开了一场“说明会”，他不但透露了一些《鬼泣4》的细节，还亲自向到场记者们演示了游戏的最新Demo。小林表示：《鬼泣4》将在720p，每秒60帧的画面运行。PS3版与X360版的游戏内容相差无几，两者在材质、多边形数量、光源表现等各方面也完全相同。导致视觉上有些许偏差的或许只是玩家显示器材的不同罢了。由于X360版不支持硬盘安装，所以在读盘方面要稍稍落后于PS3版。《鬼泣4》以双主角切换进行，整体流程上尼禄与但丁所占的比例为7比3。游戏引入了天气变化系统，某些尼禄的关卡换成但丁来进行时会有天气的改变。比如我们看到野外丛林一关中但丁就是在瓢泼大雨的恶劣天气下进行的，整体表现还不错。《鬼泣4》是Capcom在PS3上发售的首款游戏，小林对游戏的整体表现非常满意。



无责任猜想 4代中我们见到了但丁的老相好翠西，还有3代中倔强的小女孩，如今的大姐Lady。我觉得这两位女性一定可以被使用，只是不会在剧情模式中，她们很可能在“隐藏任务”或者类似“魔空间”的额外关卡作为可选角色。

忍者龙剑传II	Microsoft/Tecmo	动作
X360	Ninja Gaiden II	美版
	预定 2008 年 1人	59.99 美元
	对应周边未定	对应玩家年龄未定

NINJA GAIDEN II

自从《忍者龙剑传Ⅱ》(以下简称《忍龙Ⅱ》)曝光之后，游戏中充斥着各类断肢、砍头、血肉横飞的场面已经大大超越了众多玩家的想像力。制作小组Team Ninja并没有因为外界的舆论而做出丝毫的妥协，他们决心一条路走到底。在前不久举行的一场名为"Day Of The Ninja"(忍者日)的小规模宣传活动中，制作小组又放出了大量《忍龙Ⅱ》的游戏图片和几段令人触目惊心的全新影像。

文 ACE飞行员 美编 NINA

血海深仇!!





■新武器"钩爪"是曝光率最高的武器，以高速度与敌人贴身近战。

京都之战

有传闻说《忍龙Ⅱ》将在2008年第一季度发售，这一时间比我们预期的都要早。从目前公布的资料来看，游戏的完成度已经非常高。首次公布的水城威尼斯场景虽然非常华丽，充满了异国风情，但缺乏令人畏惧杀气，整体气氛显得过于阳光。作为忍者游戏不可缺少的古日本建筑场景，这次终于被彻底曝光了。这次战斗发生在日本京都，从已经公布的选关画面判断，京都场景是游戏的最初关卡，它明显感觉比威尼斯场景更加符合《忍龙Ⅱ》血腥屠杀的主题。与前作相比，日本建筑的结构更加复杂，敌人的数量也是成倍的增加，多变的地形导致敌人的攻击点更加丰富。《忍龙Ⅱ》的整体游戏节奏比前作又有了明显的提升，玩家几乎没有一刻喘气的机会。敌人一个个如同嗑药一般，活跃性和进攻性之旺盛让其他动作游戏如同放慢动作一样。







▲敌人亡命引爆自己，导致身后喷出冲天火光。

此前相关报道 第一报 VOL.187-188 P75

©Tecmo Co.Ltd All Rights Reserved.

传说中的人体直升机？



■双刀严龙・伐虎依然有霸道十足的表演。

终结技要素大曝光

只有更加强大、更毒辣的敌人才能彻底表现出主角隼龙的威武神勇。为了达到视觉效果的高峰，为了让玩家一泄心头的愤怒，《忍龙Ⅱ》将保留所有被斩杀的敌人尸块，每场战斗必定血流成河。新的斩杀引擎将敌人四分五裂的情形表现得分外刺眼。即使是这样，无情的敌人依然会潮水般的向隼龙发动一波又一波自杀式进攻。我们经常会看到许多被斩断手脚，甚至已经拦腰斩断的敌人依然会奋力爬过来利用自爆给予隼龙最后一击，以求达到同归于尽的目的。面对这群亡命之徒，隼龙只有比他们更加丧心病狂。砍断它们的头颅是结束这群敌人最彻底的方法，游戏会对诸多砍头动作进行特写，这就是本作的新要素“终结技”。在面对BOSS级角色时，当BOSS体力到了最后时刻游戏中会出现特别提示，这时隼龙来到BOSS面前简单按键就能触发残酷无比的“终结技”。“终结技”系统完全就是虐杀技大汇演，它在极大程度上满足了玩家的按耐已久的压抑情绪。

饭纲落碎尸绝杀！



▲使用“饭纲落”可直接将敌人头颅变成肉酱。

飞燕





黑暗罗刹与魔神凡盖尔夫

这次我们将为玩家介绍两位《忍龙Ⅱ》中的敌人，它们的共同点就是体型硕大，奇丑无比。一位是曝光率非常高的中BOSS黑暗罗刹。它背后伸出长长的触手，头部长满副眼，形如蜘蛛黑暗罗刹是隼龙早期就要面对的敌人。依靠背上的触手，黑暗罗刹的攻击范围很广。由于头脑简单，黑暗罗刹在战斗中完全不分敌我，手下的杂兵经常会被它杀死。本次演示中，制作小组公开了一段隼龙对黑暗罗刹的战斗片段。最后隼龙实施了漂亮的终结技巧，将龙剑插入了黑暗罗刹的头颅，先斩首，后砍腰，最后甩掉龙剑上的污血帅气的收刀。黑暗罗刹虽然块头巨大，但只不过是个小角色。

魔神凡盖尔夫是一个连同类都能当食物的畜生，它最爱吃低级魔神、大蝙蝠以及人类。现在我们并不清楚凡盖尔夫有何等威力，惟一可以确定的是它是比黑暗罗刹更凶残的敌人。



魔神凡盖尔夫



黑暗罗刹

无责任猜想 初代只能选择隼龙，而《西格玛》出现的雷切尔也只是半成品。如果Team Ninja够诚意的话应该会追加至少一个新角色。按照Temco的习性，这个新角色一定是位女性。我个人倒是很希望《DOA4》的疾风加入到游戏中，因为《DOA4》CG动画中的他比隼龙更有形。

栏目主持 邪魔天使&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

从本期的“新作短波”我不得不感叹未来掌机市场的确是太大了，现在大家更看中便携、休闲，所以随时随地都能玩的掌机自然得到了更多人的喜爱。在未来几个月内NDS、PSP上都有一些值得关注的作品，看来这将是对玩家荷包的又一次考验。



12月下旬是年末商战的扫尾阶段，也是游戏公司们最重要的收获时期，而在这股大作狂潮之后，紧接着又是明年春季的又一波狂潮，多数游戏公司都会赶在财年末（一般是每年3月31日）之前推出一批顶尖游戏以提高财年业绩，这次的美版短波主要就是围绕这些春季狂潮的大作。



超执刀 新血 用Wii来体验一下生命的贵重



Wii 动作 ■カドゥケウス NEW BLOOD ■日版 ■Atlus ■预定2008年1月17日发售

不知大家还记得那个救助患者的的“超执刀”吗？该系列的第三作将会在明年的一月跟各位玩家再一次见面。为了保证续作的质量，这次的制作方仍然是由该系列的制作组负责。在这次系列中不但有新人登场而且故事内容更会打开全新的一章，在焕然一新的游戏系统中玩家们又再一次能亲身体验到医师挽救生命的紧张与成就感。

分秒必争的手术

游戏是采取实时制，玩家通过Wii控制器可以直接在病患处进行切割，或者按照游戏中的医疗设备提示给病人进行心脏按摩等。面对时刻变化的病情，玩家们必须冷静地作出决定，因为病人的生死存亡都掌握在玩家的手里。另外这次游戏还追加了两个人同时进行手术的双人模式，想必能大大减轻玩家一个人手忙脚乱的情况。

[文：晴天]

新人登场 全新的开始

《超执刀 新血》将会以全新的故事章节登场，当中也会不少新面孔在游戏中登场，但在游戏中我们依然能很强烈地感受到游戏的主旨一超执刀风格。



伊蕾娜·萨那扎努

20岁。曾经被主人公救过一命，之后就以拯救生命为目标当上了护士，一位勤劳而认真的女性。

雷诺纳奴特·贝诺

32岁。一位实力很高的外科手术医师，本人对自己的实力也很有信心，不过有时过于自信以至对人很傲慢。

装甲核心 For Answer 高大的AC即将变得“微不足道”



多机种 动作射击 ■ARMORED CORE For Answer■日版 ■FromSoftware ■预定2008年3月发售

对应机种为PS3、X360

巨型兵器“Arms Fort”登场！

在以往的“《装甲核心》系列”中，当你操纵着AC从容地虐待敌方战车时，是不是觉得有一种压倒性的快感？在这一作中，这种“以大欺小”的“不平衡”战斗仍然存在，只不过作战双方的位置改变了一下。玩家操纵的AC在新出现的超巨型兵器“Arms Fort”面前将显得微不足道。有着巨大体积的“Arms Fort”甚至在画面中都无法看到全身，所具有的强大火力将让玩家面临前所未有的苦战中。号称任何一击都能让AC失去战力的它还装备有厚重的装甲，看起来想要摧毁它是一个不小的挑战呢！

“Arms Fort”可以说是无处不在，为了满足不同的作战要求，它具有多种形态：用于水上攻击的水上型；为了进行空中活力压制的空中型；可以展开追击，具有极高速度的列车型；可以作为移动堡垒，装备有可怕火力的要塞型。在游戏中，想要摧毁这些大家伙还需要玩家以自己娴熟的技术在躲避强大火力的同时选择好合适的武器去寻找它们的弱点进行攻击。





▲由河森正治先生担任人设的次世代机型。

新装备“VOB”

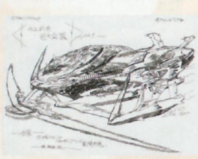
这是本作中新登场的全新装备，它的作用是为了给新型AC提供强劲的推力，以达到惊人的时速。它甚至能够让AC在短时间内达到2000km/h的极速，这可是用于穿越密集弹幕攻击的首选装备啊！不过在游戏中只有在面对“Arms Frot”等一些特殊作战时才提供装备，在使用时能够享受像是射击游戏般战斗的快感。



▶使用强力推进器后可变为飞行形态。

合作挑战！

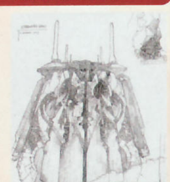
游戏主机进入次世代之后，必不可少的便是拥有强大的网络功能。这次的新作中也没有忘记将这一点发扬光大一下。通过网络，玩家可以在线上与自己的朋友进行两人合作游戏，一起去挑战一些高难度任务。几乎故事模式中的所有任务都可以通过双人合作的方式进行游戏，在面对让人头疼的“Arme Frot”时，和朋友一起合力对抗吧！



◀宫武一贯先生设计的水上型“Arms Fort”，外形有如巨大的宇宙战舰。

名家设定，保质保量！

这次在游戏中机体设定上，厂商也是下足了功夫，请来了《DRAGON'S HEVEN》的作者小林诚，以及为《超时空要塞》担当机设的宫武一贯先生！在这次的游戏中将能看到一些与以往风格有所不同的机体登场。而每一作中都会出现的“次世代机型”则依然由河森正治担当机体设定，这次的最大看点则是加入了可变形机体。在加上特殊装备之后，机体可以变成飞翔形态，将以超快的速度在战场间穿梭！



■小林诚先生设计的“Arms Fort”，的确风格非常独特。

[文：翔仔]



■在网络上进行双人合作游戏的确有着不小的吸引力，看来本作会更加强调作战时的配合。

AWAY 混乱的迷宫 坂口博信与大岛直人的联手演绎

NDS ■AWAY シャッフルダンジョン
动作角色扮演 ■日版 ■Mistwalker
预定于2008年2月28日发售


▲到达迷宫的最下层，找到一个村民了！

本作是Mistwalker在NDS平台上的第二作，并由坂口博信和大岛直人联手制作！鉴于之前《ASH》的失利，坂口博信本次一改之前的作风并将游戏性放到了首位。游戏的主要流程将会在迷宫中进行，新的shuffle迷宫系统将会对迷宫的挑战增添不少乐趣，游戏本身看起来则更有种塞尔达的感觉，是十分值得期待的一款动作RPG。

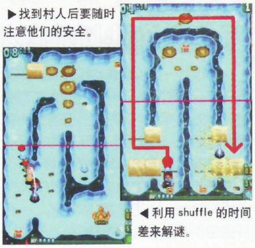
寻找消失的村人

由于某个不知名的原因，主角所在村子里得所有人在一天之内突然全都消失了！可是大家在此曾经生活过的痕迹却遗留了下来，到底是什么原因？大家都去了哪里？主角将怀着这些疑问去挑战充满着迷宫的洞窟搜寻消失了的村人，并最终将村子恢复成原来的样子。

shuffle迷宫的探索

游戏也同样准备了各种各样的迷宫洞窟供玩家来探索。但这些迷宫却不是一成不变，探索系统的核心“shuffle”系统将会在你探索的时候突然出现，数秒之内会将上下屏的地图替换！当进入洞窟后上或下屏左边就会出现一个小小的倒数计时器，这就是shuffle系统的倒计时，当时间一到shuffle就会启动，如果不幸没能及时赶到另一个屏幕的话就会有一定HP的损失作为惩罚。同时，辛苦从最底层带上来的村人也会再次被送回原处，不抓紧时间的话可是会吃大亏的哦！看来本作的节奏将会大大加快！

▶找到村人后要随时注意他们的安全。


◀利用shuffle的时间差来解谜。

小镇的再建设

将村人逐一带回来以后，他们就会开始小镇的重建工作，带回来的人越多小镇的发展也会越快。各种各样的商店也会出现，以后的冒险也会越来越丰富多彩。 [文：阳光成员 更木剑八]

紧急出口 DS 用一只笔来逃出困境！

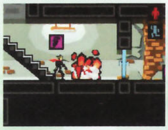

◀游戏的画面很简洁，玩家可以通过上屏的游戏地图来了解游戏的整体情况，以便更好地对周围情况作判断。

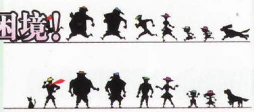
那个奔驰于灾难第一现场的救助者Mr. ESC又回来了！这次他将在NDS平台上大展身手救出那些被灾害困在建筑里的人。借助NDS新平台的特性，玩家可以用触摸笔在屏幕给主角提示以解决各种灾难问题。游戏离发售还有不到一个月时间，这次就让我们对游戏作更深入的介绍吧。

NDS ■非常口 EXIT DS
动作 ■日版 ■TAITO
预定于2008年1月24日发售

使用你的触摸笔逃出生天！

跟之前的PSP版不同，玩家这次只要使用手中的触摸笔就可以完成游戏里的大部分动作，比如说目的地地点或者是推开障碍物等，玩家只要点击相应的地方就可以对主人公做出相应的指示。当然游戏里也提供了传统的十字键操作切换，系列的传统老玩家大可以按照以前的玩法去游玩。


◀点击一下火焰，主人公如果身上有灭火筒的话就会扑面火种，像这样技巧到后期会经常用到。


▲同行者们各有优缺点，如何跟他们一起解决灾难现场问题则取决于玩家自身。

不要忽视身边的同行者

玩家在游戏过程会遇到各种各样的同行者，而游戏里经常会出现一些主角单独一个人无法解决的问题，这时就要就要充分发挥这些人的本领。而这些同行者们各有自己的能力，有的擅长背人有的则擅长钻进一些狭长的通道，玩家如果想全身而退的话，就必须跟他们携手共度难关。

各式“天灾人害”的关卡

当然玩家可以攻略的关卡也是相当之多，根据官方的说法NDS版除了有训练关，发生火灾的酒店，即将沉没的豪华客船等十多种舞台共计一百多关外，根据玩家的游戏成绩游戏还会追加十多种特别的关卡，看到这里玩家们是否想拿起你手中笔跃跃一试呢。


▲游戏的训练关，玩家在这里除了掌握初步的游戏技巧外还能学会如何跟同行者一起逃离。


▲满天火焰的酒店，在这里玩家很明显要首先扑灭二楼的火以便能启动自动洒水器救火。

[文：阳光成员 Solid]

怪物猎人携带版 2nd G 让我们进入全新的猎龙生活！

PSP ■モンスターハンターポータブル 2nd G
动作 ■日版 ■Capcom
■预定于2008年3月13日发售

[文：阳光成员 Solid]


▲迅龙喜欢藏在暗处且会利用自己的保护色来悄悄接近猎物，玩家在进入树海的时候一定要注意周围情况的变化。

这款猎人玩家翘首以待的游戏，目前开发工作已经逐渐接近尾声，而游戏的发售也进入倒数阶段。继上次的前线为大家公开了游戏的众多新要素后，这次我们将看到与新怪物“迅龙”对战的精彩场面；另外，玩过前作的玩家也要打起十二分的精神，赶快看看官方公布的继承要素到底有哪些吧！


▲敏捷的身手再加上强韧的尾巴追击常常会令玩家限于困境。

厚道的继承

另外在这里讲一下玩家们都比较关心的继承问题，从这次官方公布的情况看来玩家只要有前作的存档都可以进行角色继承，包括任务和玩家获得过的勋章和称号这些通通都可以继承。不过一部分的装备数值会由于新版本的原因在继承时而有所改变，因此有可能会造成部分技能在本作中无法使用，而一些装备在防具的饰品也会暂时放在保管箱里，这些都是需要玩家们注意的。

值得一提的是玩家还能借此机会来改变性别和外观，对于一些后悔“投错胎”的玩家来说无这疑是条好消息，当然玩家性别改变后所对应的男女专用装备也会有所改变，而系统会帮我们自动切换成该性别所对应的专用装备，不过如果找不到的话也没关系，系统会帮我们自动把该装备换回相对应的钱。



▲游戏的继承选项，可以看出选第二项就可以继承之前的角色数据，玩家们在游戏发售之前抓紧时间好好地锻炼自己的角色吧。

灵光守护者

NDS ■ソーマブリンガー
动作角色扮演 ■日版 ■Banpresto
预定 2008 年内发售

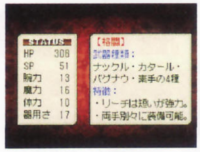
7名主角共同演绎灵光世界的宏伟故事

本作是一款以爽快动作为卖点的动作RPG，故事讲述了一个由灵光之力掌控一切的世界，由于突然出现的异界者而导致混乱。玩家扮演的则是为击退这些异界者而组成的小队中的一员。本作将由任天堂旗下的 Monolithsoft 制作小组和Procyon工作室共同制作，一公开便吸引了众多人的眼球。

7名主人公任你选择

游戏有多主人公的设定，游戏一开始玩家可以从上面七人中选择一个作为主角，接着便可以为其选择喜好的职业和初期装备。值得注意的是主人公选择及职业的选择一旦完成该角色就定型了，以后也无法改变。每个角色都有其比较擅长的职业，不过也可以通过后期的培养来逐渐变换。




◀完成初期装备的选择后角色就定下来了哦。

战斗系统爽快无比

战斗及搜索方面将由包含玩家在内的最多三个人的队伍进行，玩家将操作一开始选择的主角，队伍中的其他两个人则可以从小队中的其他队员中选择。此外，移动到战斗是以无缝切换的。战斗中还有必须要用到的“战斗模式”及“口袋模式”，他们可以用之前设定好的按键来快速使用绝招或者使用道具，使战斗变得更轻松。



▲一个人玩的时候同伴会跟随玩家一起移动，战斗的时候则是以各自的判断进行。

精妙的 Break 系统

这个则是战斗系统的升华，游戏中你只要将敌人打到一定的伤害程度即可使敌人处于一段时间无法反击或防御的状态（即Break 状态）。在这个状态下，不仅更容易把敌人击飞或打退，攻击也会变得更直接有效，对敌人的伤害也会随之变大，各种连续技和华丽的招式也可以方便地对其使用了，对战斗的进行十分有帮助。

［文：阳光成员 更木剑八］

闪电十一人

全触摸的足球角色扮演游戏

NDS ■イナズマ イレブン
策略角色扮演 ■日版 ■Level-5
预定 2007 年冬发售

以收集育成和足球游戏结合的 Level-5 NDS 最新作《闪电十一人》本次又有新的情报。本作将有两个主要的游戏模式即故事模式和比赛模式。在故事模式中，玩家可以操作主角在校园及小镇中寻找强力的伙伴来加入你的队伍，而在比赛模式中，玩家就可以利用之前收集到的伙伴来对其他学校的足球队进行挑战！

遵循一般的足球规则

本作虽然也有必杀技等特殊技能的设定，不过基本规则还是和一般足球一样的，不注意的话也是会被判犯规的哦。



▶看什么看！就是你！黄牌！

场地也多种多样

足球的场地也会因为比赛的主客场而发生变化。比如死对头帝国中学就拥有非常漂亮的全草坪体育场，而雷门中学则只有一个土质的体育场。而且随着游戏的发展，各种各样豪华的足球设施也会逐渐出现！



▲本作中球场的种类有很多，可以看到草皮的优劣。

新系统“ドロータイム”



▲使用了“ドロータイム”后就可以在有限的时间内迅速调整战术了。

在比赛中还有一种叫做“ドロータイム”的新系统。当画面右上角出现一个手形图的时候点击即可使用。使用时时间会停止你可以在一定时间内完成一次重要的进攻决策或战术的调整。“ドロータイム”发动的时候对手也会停止时间，所以不必担心球会被抢走，同时还可以通过按钮来查看自己队伍的状态。不过，这个系统一回合只能用一次，且一次只有十秒的时间。所以要好好利用。


▶趁着时间暂停还能查看下队员的状态。

新必杀技！发动！



▲三个球？到底哪个才是真的？

又有新的必杀技登场了！这回出现的是可以变出无数的幻象球来迷惑对方的究极假动作幻象球、以及可以在场中发出巨大龙卷风的超强扰乱技！

［文：阳光成员 更木剑八］

瓦尔哈拉骑士2

创造属于你自己的传说

PSP ■ヴァルハナナイツ2
动作角色扮演 ■日版 ■MMV
■预定 2008 年春发售

本作是PSP 游戏《瓦尔哈拉骑士》的续作，本作将继续以前作的系统为核心，为玩家的角色提供更多的自定义选项。游戏也变得更为丰富精彩。

战斗系统大幅进化

前作中大受好评的6对6对战系统将会被保留。不同的武器所对应的必杀技也会有不同的效果。运用自如的话可以对战斗有很大帮助。另外魔法则可以攻击远处的敌人，不过咏唱阶段可是无法防备的，一定要当心。



更加强大的角色自定义系统

本作在前作登场的游戏角色的基础上还追加了新的种族，职业的特性也得到了强化，并且增加了更丰富的角色自定义系统。玩家可以随自己的喜好随意改变角色的外表，包括性别、脸型、发型等。


▲性别、脸型、发型想怎么变就怎么变。

本作的装备参数划分得更加详细，各道具各方面的能力都将详细地显示在状态菜单中，可以方便玩家更准确地掌握所需要的调换装备。

本作同时也在前作的基础上追加了大量的武器和道具，在冒险之前，不妨多来武器屋转转，看看有没有什么新惊喜！


▲装备在外型上还是能够比较清楚地看到的。

更完善的剧情

本作的故事将围绕一个谜一般的组织“十翼会”展开。这个组织表面上似乎是个宣扬和平的团体，但实际上他们的本来面目却是……


▲十翼会的关键人物“铁假面”登场！此人究竟何方神圣？他的目的又是什么呢？

更加宏大的游戏场景

游戏中的场景也较前作有了大幅地增加，从丛林到雪山，从地下洞窟到小人国。去各种各样的地区探险变为可能！

［文：阳光成员 更木剑八］

遥远的时空中4

新的角色，新的时空，新的恋爱

多机种 ■遥かなる时空の中で4 ■日版
文字冒险 ■Koei ■预定2008年3月发售

对应机种为PS2、Wii

光荣终于公布了《遥远的时空中》的正统续作，作为该系列的最新作，本作依旧请来水野十子但当人设，声优也和系列作品的声优一样。游戏的题材依旧是系列经典的“穿越系”。玩家扮演的主人公是异世界亡国的的公主苇原千寻，在常世之国她的祖国灭亡了，在失去记忆的情况下逃到了现代。当她作为普通高中生生活的时候，她知道了自己的身分，于是决心复国。带领着剩余的部下，苇原千寻前往常世之国开始了自己的复国之旅。[文：邪魔天使]

STROY

主人公苇原千寻是一个生活在现代的高中少女，虽然她失去了过去的记忆，但和两名青年一起过着幸福平静的生活。某一天她遇到了一个手持巨大镰刀的奇怪魔物，她的记忆觉醒了，她知道了自己是丰苇原这个异世界的“中之国”的公主。中之国曾是个沉睡着龙神的美丽国度，但被常世之国毁灭，主人公是仅存的王族后裔，丰苇原的人们在常世之国的暴政和疯狂的八百万神的肆虐中过着痛苦的生活，从异世界返回的主人公拿着死去的姐姐留下的弓箭向常世之国发起了挑战。在异世界中她遇到了许多民族、前往了神秘森林中的遗迹、听到了许多不可思议的传说，作为神子，她也碰到不被允许的爱情。在这乱世，主人公能否复国，能与心爱的人有情人终成眷属吗？



苇原千寻

17岁少女，中之国的二公主，现在是一名高中生。在白麒麟的指引下前往异世界，在知道了自己真正身分的情况下为了复国开始冒险，拥有动摇“心之天平”的能力。



阿修梵

23岁，常世之国的皇子，被人称为“黑雷”，十足的野心家，性格傲慢。虽然有凶恶的一面，但对于常世之国倾注了自己所有的热情，深受属下爱戴，对于主人公而言他是强大的敌人，但是……



风早

25岁青年，从小侍奉主人公的侍者，在主人公来到现代后作为教师一直守护着主人公，对于千寻而言他就像是哥哥般的存在。性格开朗，做事沉稳，是个实力强劲的武官。

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

你玩过《不可思议迷宫》版的《樱大战》吗？



▲首先在作战指令室内进行战前的准备。

NDS ■サクラ大战 君あるがため
角色扮演 ■日版 ■SEGA
预定2008年2月28日发售

“《樱大战》系列”一向以恋爱＋模拟战斗的结合闻名于业界，节奏良好的恋爱部分与激烈的战斗部分奇妙地交织在一起，尤其是恋爱部分的LIPS系统更是成为了樱花大战的标志。而本次登录NDS的《樱大战 缘因有你》则在系统上再次大胆创新，将系列经典的模拟战斗改为了迷宫探险式角色扮演游戏。并且本次游戏中日本、巴黎的花组、美国的星组等都会全员登场！作为樱战FANS的你怎么能够错过呢？

游戏的基本流程



游戏由于采用了新的战斗系统，因此流程与以往会有所不一样。同时中间也穿插了不少的“事件”，时不时会有惊喜哦！

协力攻击和必杀攻击



◀我方人员接近的时候才可以发动协力攻击。



▶特别为DS设计的按键设置，那个L+R的麦克风到底是用来做什么的呢？

“《樱大战》系列”所特有的大量种类的队员间协力攻击和必杀攻击本作也将保留，并且数量和种类也将更为丰富。甚至还能看到以前从没见过的梦幻般的组合。

活用道具

本作中，天才科学家李红兰将会发明许多珍贵的新道具。其中有些还是“《樱大战》系列”中曾经出现过的经典道具。另外，这些道具不仅可以拿来直接使用，还可以当作合成武器的素材。只要将各素材放入一个叫“合成之袋”的道具中即可完成合成，合成出来的武器可能会带有两素材的性能哦。

[文：阳光成员 更木剑八]

忍者龙剑传 龙剑

用触控来体验的爽快战斗



红叶

灵活的身手是其最大的特征，由于对剑术拥有天份，所以目前正在接受训练，不过让很多玩家没想到的是，她在游戏初期竟会因为大意而被敌人绑架。

NDS ■ニンジャガイデン ドラゴンソード
动作冒险 ■日版 ■Tecmo
预定2008年3月发售

提到《忍者龙剑传》相信很多热衷于动作游戏的玩家对游戏爽快的战斗印象深刻，不过我们以下要为大家介绍的却是在NDS上推出的系列新作，并且根据官方的宣传，在转移到掌机平台后，系列的战斗爽快感并没有因此下降，并且结合NDS的特殊操作方式，游戏中我们还会频频使用到触控的操作，究竟这些会为我们的游戏体验带来怎样的改变呢？下面就让我们用实际的游戏系统来说明吧。

触控的操作



游戏中除了防御外，包括移动、攻击在内的动作都使用触控笔来完成。如果碰到远处的敌人，只需要轻轻用触控笔点击敌人的位置，隼龙就会发射“手里剑”进行攻击，而近身攻击时，根据玩家在屏幕中划动的轨迹，隼龙也会做出不同的攻击动作，是不是非常简单呢？

面对大型敌人



为了突出战斗的紧张感，当玩家在游戏中遇到BOSS或一些特定的敌人就会自动切换到近距离的视点，此时可以更清楚地观察到敌人的动作，以帮助玩家确定接下来的行动，就要想打倒强大的对手，就要摸清楚它们的攻击规律才行。图中敌人位于岩浆之中，并且会不时喷吐火焰对我方造成不小的伤害，看来要找到攻击的时机并不是件容易的事情。[文：晴天]

起源计划（暂名） 幽灵般的超能力女孩，在她身后有何惊天阴谋？


□阿尔玛会使用她的超能力将建筑物炸毁。


■本作将会加入大量室外场景。

多机种 主视角射击 ■Project Origin ■美版 ■Monolith ■发售日未定

对应机种为 PS3、X360

Monolith 公司开发的《灵异恐惧》是近年来最成功的恐怖题材主视角射击游戏之一，在剧情和恐怖氛围的营造上都有着深厚的功底。现在 Monolith 正在开发其续作《起源计划》（Project Origin），让玩家再度进入那个令人毛骨悚然的世界中。

游戏讲述一场大爆炸将一座美国城市摧毁了，无数人在这场爆炸中死去，在混乱之中，具有超能力的阿尔玛（Alma）在等待着……

阿尔玛天生就有超能力，她因而成为某高级武器研究计划的核心，研究的目的是利用阿尔玛的基因培养出一批具有超自然能力的指挥官，这些指挥官将可以使用心灵感应控制生化士兵军队，从而在战争中无往不胜。但这起实验最终因为阿尔玛过于强大而难以控制的能力而失败，并造成了致命的后果。有关部门终止了该计划，将一切都封存在实验中心。然而阿尔玛却不知如何从研究中心逃了出来，在这个沦为废墟的城市里，她似乎在策划着什么……

据本作首席设计师 John Mulkey 介绍，本作剧情将会有更多悬疑元素，游戏从前作结局的 30 分钟前开始。玩家扮演的是三角洲部队的特种兵迈克尔·贝奇特（Michael Becket）。在前作中，由于玩家扮演的是专门从事灵异事件侦查的FEAR小队成员，因此具有将时间变慢等能力是说得通的，但在本作中身为普通三角洲部队士兵的主角如何拥有超能力呢？对此Monolith目前并未透露，不过从所提供的一些资料来推断，他可能是被前作中出现的 Armacham 技术改造了。游戏刚开始时，主角就是躺在手术台上的。游戏初期的故事据称有点像《惊变 28 天》，一场手术将主角从死神手中拉了过来，但是当他醒来时，却发现等待他的是一个末日般的世界。


▲室内场景的战斗自然也是必不可少的。


◀本作中玩家同样会有超能力。


▶笼罩在火光之中的阿尔玛和神秘人，是否在对主角进行什么神秘仪式？

与前作相比，本作最大的变化就是将会大量增加室外场景。实际上从官方公布的故事梗概就可以发现，本作的战斗将会更多地发生在街头。Mulkey 表示，前作虽然非常优秀，但是绝大多数内容都是发生在室内，给人以压抑和幽闭症的感觉，而本作最大的突破就是会带给玩家更为开放的空间。玩家将会在 Auburn 街头与杀人机器战斗，而且会有更多诡异恐怖的场景。本作也将会增加很多新怪物，并且在怪物的 AI 设计方面也是经过全新设计的，因此在本作中就算碰到了很眼熟的怪物，也会发现他们的行为方式完全不同了，玩家要针对他们的思维特点采取相应的战术。

[文：阳光成员 清国倾城]


■在激烈的战争之余，也有对军旅生活的描写。

战火兄弟连 地狱大道

这一次是用倒叙的方式展开剧情

多机种 主视角射击 ■Brothers in Arms: Hell's Highway ■美版 ■Ubisoft ■发售日未定

对应机种为 PS3、X360

育碧的二战大作《战火兄弟连 地狱大道》已经蛰伏了很长一段时间，目前该作的开发已经逐渐进入尾声，育碧终于公开了一些最新情报。

本作将会采用倒叙的方式进行，从荷兰爱因霍芬的一家医院开始，这是在游戏进行了大约三分之二时发生的事，主角麦特·贝克（Matt Baker）因为目睹了某事而近乎精神错乱，对他来说，这是一个命运的十字路口……

在游戏中，当玩家严重受创时，画面就会变红变模糊，玩家需要躲到掩体后休息一段时间才能恢复。这也是时下主视角射击游戏的常见方式。躲到掩体后面的时候，会切换为第三人称视点，有点像《彩虹六号 维加斯》。掩体是可以被破坏的，因此在躲藏时需要考虑掩体的材质。

医院关卡之后，玩家就会从返回到行动初期开始游戏。麦特·贝克通过滑翔机在荷兰国土上空飞翔，这时可以看到整片美丽的土地，但很快就遭遇了德军，紧接着将会与德军在野外战斗，目的是守住一个飞机降落地带。Gearbox 表示本作将会更倾向于具有爽快感的战斗，因此很可能会进一步向"《使命召唤》系列"靠拢。当然真实再现实际战场仍然是 Gearbox 最关心的，而敌人的行动也很有战术性，他们会从掩体后面逐步向前推进，躲避于不同的掩体之后，并且偷偷摸摸地想要侧翼包抄玩家，据称本作将有 4 个级别的 AI 机敏度。

[文：阳光成员 清国倾城]


■本作使用了"虚幻引擎3"的改良版，画面表现不俗。


■躲在掩体后面时需要考虑掩体的耐久度。



终结之战

“汤姆·克兰西”集大成之作

多机种 即时战略 ■Tom Clancy's EndWar ■美版 ■Ubisoft 发售日未定

对应机种为 PS3、X360

由上海育碧开发的《终结之战》据称将会是“汤姆·克兰西”相关游戏的集大成之作，在世界观设定方面涵盖了《彩虹六号》、《分裂细胞》、《幽灵行动》等系列游戏中发生的一些重大事件，在各种潜在因素的作用下，终于爆发了第三次世界大战。作为育碧公司在即时战略类游戏上的大胆尝试，《终结之战》是一款充满野心的作品，希望能够改变家用机不适合玩即时战略游戏的局面。最近育碧在旧金山的一个记者招待会中介绍了本作的多人模式。

《终结之战》的多人模式主要分为歼灭战和征服战两大类。在歼灭战中可以12人游戏，一方各六人，每个玩家可以同时控制三个单位，目标就是全歼对手；征服战模式的要点在于抢地盘，同时保住自己占领的地盘。抢占战场上的战略要地，就可以获得更多的武器装备，并且还可以提升我方的各方面能力。例如征服了一个战略要地后，派步兵和工程师进驻到重要建筑物内部，就可以提高我方的破坏力和开火速度。玩家能够同时控制的三个单位不一定都是士兵，也可以是坦克、直升机、运输机等载具，各种单位都以“剪子、包袱、锤”的相生相克原理而设置的，例如步兵在坦克面前不堪一击，而炮兵可以轻易压制坦克，炮兵的天敌则是武装直升机。游戏中还有超级武器“WMD”，能够从卫星向地面目标发射“钨棒”，精确摧毁地面目标。

进入征服模式后，可以在地图上看到六七个需要征服的战略要地，首要的任务自然就是占领最近的战略要地。将这些地点占领之后，可以在地面部队、空中支援和电子战方面得到强化。强化电子战能力可以破坏敌人的通信，使其无法呼叫空中支援。当某一方占领了地图上的多数战略要地后，就会进入“终结之战”阶段，这时会有倒计时出现，处于下风的一方会士气大增，应该趁此机会抢占对手占领的一些要地。

在游戏中，玩家不能像一般的即时战略游戏那样俯瞰一切，只能锁定目前选用的单位，然后移动镜头查看其周围状况，不过玩家可以调出整个战场的立体模拟地图，在该地图上下达指令。本作还有另外一大卖点是语音控制系统，共有80多种语音命令，只要说出其中的一些关键词就可以被系统精确识别，据称将会有很高的识别率，让玩家在紧张的战略作战中再也不用手忙脚乱。





▲世界各大都市都将成为激战的舞台。

▶本作在游戏方式上介于即时战略与战术射击游戏之间。

[文：阳光成员 清国倾城]



■衣物的纹理将会更加逼真自然。

上旋高手3

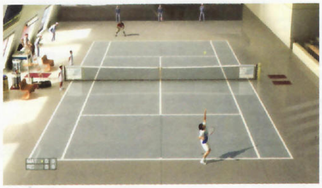
每一刻都在考验你的反应力！

多机种 体育 ■Top Spin 3 ■美版 ■2K Sports ■预定 2008 年第一季度发售

对应机种为 PS3、X360

《上旋高手3》是以更加逼真地再现网球运动为目标，因此本作在操作上将有相当大的变化，手柄右方的四个功能键分别对应一种不同的击球类型，按住其中一个键，就会做出将球拍向后抬起的动作，松开键为击球，如果能在最佳的位置，在最合适的时点击球，就可以打出一记漂亮而精确的球，这就要求玩家对位置和球的飞行轨迹有更加专业而敏捷的反应。

本作在画面上也有明显的改进，不仅有每秒60帧的流畅画面，而且衣物的物理效果也更加真实，无论是人物肌肤还是服装都不再像塑料一般光滑僵硬。汗水会把衣服浸湿，而且湿透的衣服会沾上灰尘而变脏。本作还加入更多高级球员创建工具，除了普通的五官选项外，还有纹身、饰物以及各种化妆可选。 [文：星夜]



◀比赛过程中将会更强调动作细节，对玩家的反应能力提出了更高的要求。



■屏幕正上方的“进攻计”表示两人的进攻性。

战地双雄

紧密合作是战场的惟一生存之道！

多机种 动作射击 ■Army of Two ■美版 ■EA ■2008 年 3 月 4 日

对应机种为 PS3、X360

《战地双雄》原本是年末最受关注的大作之一，延期后成为了明年春季大作潮最耀眼的新作之一。游戏从索马里的任务开始，玩家的目标是干掉当地的一个军阀，这当然需要两位主角的紧密配合。无论是单人模式还是双人模式，所有任务都要由Salem和Rios这两位雇佣兵配合完成，因此伙伴的AI对本作非常重要。当你驾车时，伙伴会自动用车上搭载的机关枪射杀敌人，他甚至会把车门拆下来当护盾。

本作在系统上的一大创新是“进攻性”系统，一人杀敌较多就会更有进攻性，也将成为敌人的重点射杀对象。屏幕上有一个指针在两人的图标间摇摆，达到最大值时会在周身出现红环，玩家要注意平衡二人的进攻性，避免出现其中一人成为敌人枪靶子的情况。如果一人倒地，会通过迷你游戏的方式让另一人为其疗伤。 [文：星夜]



■一人受伤的时候，另外一人就要将其搀扶到安全的地方。

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 ACE飞行员



本月PS3与X360上的热门游戏稍有减少，与十一月的游戏狂潮形成了鲜明的对比。而近期Wii上的日式游戏则翻腾出一个小高潮。所以本次“黄金眼”增添了多个Wii的游戏。虽然《GT赛车5 序章版》已经发售，但由于游戏的网络对战服务要在12月26日才开通，为了更全面的评测这款玩家关心的大作，我们决定将游戏的评分安排在下期杂志。当胜负师玩了《啪塔砰》后就抱着PSP赞不绝口，最终给予了这款游戏满分评价……真是一个血性的人啊。如果你对此有怀疑的话，那赶紧去玩一下《啪塔砰》吧。如果你极度反感这个游戏的话请给“自由谈”写信，胜负师是栏目负责人，他一定会关注的。

黄金珍藏 × 0　热血推荐 × 2

啪塔砰



推荐玩家人群

●对自己的节奏感有自信的人。●对创意型作品特别有好感的人。●长期不用PSP玩游戏的人。

热血推荐　总分 26

■音乐节奏游戏颠覆性进化的里程碑。

胜负师

惊讶！太惊讶了！原来已经套路化、流水线化的音乐节奏游戏还可以创造出这样一片完全不同的新天地！以节拍指令控制角色为主要游戏方式，结合了战略与解谜的成分，加入了成长与收集的要素，再配合融入了原始部落文明的画面风格与剧情，《啪塔砰》的每一个细节都让人惊叹创意的伟大。

纱迦

游戏的创意十足。游戏中包含有收集、策略、动作等多种要素，这些要素在音乐游戏系统下有机地结合起来，令玩家在游戏时倍感新鲜。游戏对节奏感要求较高，不过也可以观看画面来辅助输入指令，只不过这样就会累得多。游戏的剪影画面和音乐风格很有特色，但不是所有玩家都会叫好。

多边形

又是一款典型的充满“SCE风格”的创意之作，在此之前是没有游戏能把音乐、战略、战术、育成、升级等要素如此友善地综合在一起。游戏上手方式非常简单，根据按键节奏控制你的小队战术令玩家在游戏中感到一种另类的紧张，后期关卡也是非常有难度的，如何保持音律的连贯性是不小的挑战。

■PSP■UMD■SCEJ■PATAPON■音乐■2007年12月20日■1人■无对应周边

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫



推荐玩家人群

●喜欢“《不可思议的迷宫》系列”的玩家。●超萌陆行鸟的玩家。●有挑战精神的玩家。

热血推荐　总分 25

■可爱的陆行鸟加上具挑战性的迷宫，能错过吗？

邪魔天使

如此可爱的陆行鸟简直就是治愈系游戏的代表，但富有挑战性的迷宫有时也会让你抓狂。游戏的总体平衡性把握得很好，主线迷宫不难，但支线迷宫却是考验玩家整体把握性和战略性的具有挑战性的迷宫。众多《FF》的职业也是游戏的亮点，光是看陆行鸟可爱的职业造型也是种享受。

玛娜

本作的风格还是一如既往的可爱，迷宫种类丰富多彩，游戏整体难度不高，所以整个游戏流程可以说如同行云流水，很适合初次接触“不可思议迷宫”游戏的玩家。新的职业系统也相当有趣，在主线之外将会谋杀玩家大量时间，不过合成有些太过于简单直白了，让人总觉得好像差了一点什么。

晴天

游戏最吸引人的莫过于胖乎乎，而且可爱憨厚的陆行鸟了，看到它的各种小动作就让玩家有上去捏它一把的冲动。游戏进行方式保留了“《不可思议迷宫》系列”的特点，并且引入了“《最终幻想》系列”中的经典职业，利用Wi-Fi对战的卡片游戏也颇有乐趣，由此引出的收集要素也非常丰富。

■Wii■DVD-ROM■Square Enix■チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫■角色扮演■2007年12月13日■1人■无对应周边

高速卡片战斗 卡片英雄



推荐玩家人群

●哪怕只对此种类型仅有一点儿兴趣的人。●想和朋友在NDS上一决高下的玩家。

总分 23

■略懂日语即可领略无穷乐趣。

纱迦

以怪物卡和魔法卡来制作自己的卡片组合，尽管系统简单之极，但衍生出来的战术却一点也不单调。随着游戏的进展，还会出现新的卡片和新的规则，令人始终不会觉得厌烦。与朋友进行Wi-Fi对战也是游戏的一大乐趣。游戏的上手门槛很低，不过由于文字交代是关键所在，不懂日语的话就没办法了。

十六夜

我想接触过的玩家都会觉得它不错。本作与一般卡片游戏相比，最大的优点就在于将战斗过程的繁琐度控制得相当到位，无愧于“高速”这个冠名。简易的游戏规则让人很容易上手，当然，这并不意味着玩家能为所欲为，如果不吃透卡片的特性，在场上蛮干的话也很容易败阵下来。

邪魔天使

带有训练解说的战斗让玩家对于规则的把握更清楚，这一点做得很人性化，随着故事的进行规则、卡片越来越多，让战斗更加激烈。游戏中战斗规则是多样化的，适应的玩家面很广。新追加的“快速战斗”非常刺激，通过Wi-Fi进行卡片交换和对战也很方便，如果你喜欢卡片游戏，怎能错过？

■NDS■卡片■任天堂■高速カードバトル カードヒーロー■桌面棋牌■2007年12月20日■1～2人■无对应周边

火影忍者 疾风传 终极觉醒 2



推荐玩家人群

●《火影忍者》动漫的追随者。●偏爱爽快类型的格斗游戏迷。●对忍术感兴趣的玩家。

总分 23

■完全体现出了动画中喧哗爽快的风格。

胜负师

游戏非常强调一气呵成的爽快感，即使是在集查克拉或遭受攻击时，也照样能够使用连携攻击，战斗由始至终都进行的非常快速。大师模式中的分支很多，就算没有看过原作，纯粹把它当作角色扮演来玩也是很有趣的。每场战斗前的读盘时间稍微长了点。不过本作称得上是《火影》游戏中的佼佼者。

D·S

对战部分轻松爽快，完全将原作动画中“火影忍者风格”的精髓发挥了出来。必杀演出也相当华丽，值得一看。能够使用大师模式中的角色组队，也确实将动画中并肩作战的感觉酝酿了出来。附加的收集和隐藏要素相当丰富，很大程度上提高了游戏的耐玩性，是一款集系列之大成的作品。

火云

本作基本上是前作的升级版本，追加的要素与变化非常充实，但是还是不能让人满意，毕竟这是一部续作，而不是资料片。游戏中最吸引人的就是加入了跟同伴配合的要素，使对战在策略上发生了很大变化。大师模式丰富的要素能够消耗玩家很长的时间。游戏中许多细节上都忠实于动画，FANS必玩之作。

■PS2■DVD-ROM■NBGI■NARUTO-ナルト-疾风传 ナルティメットアクセル 2■动作■2007年12月20日■1～2人■无对应周边

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本打分的方式。

梦精灵 星降夜物语



推荐玩家人群

●对11年前的《梦精灵》有印象的人。●喜欢《索尼克》游戏风格的人。●小玩家或童心未泯的老玩家。

总分 22

■跨越11年的世嘉名作在Wii上重生。

胜负师

也许有不少人会拿本作的过场动画说事儿，不得不承认，这是游戏中最大的败笔！但除此之外，无论从游戏画面、场景设计、关卡创意、音乐音效等各项指标，在Wii平台上都还是属于上游的。特别要赞的是世嘉游戏的手感和体贴的多种操作方式，系统也很容易上手，稍有不满的是难度偏低。

炎骑士

虽然新作转战到Wii上，但玩法基本上还是老样子，新增加了一些玩法个人感觉处理得不是很好，特别是控制男女主角的关卡比较拖沓。游戏的操纵感依旧良好，游戏画面在Wii上处于中等偏上，CG动画的制作水平也还算精良，但剧情部分的画面惨不忍睹，让人对这款新作的制作诚意与态度产生怀疑。

纱迦

和原作比起来，内容要丰富很多，一关有5个玩法不同的任务，并且在架构上更加完整。画面表现尚可，过场剧情就比较"惨"了。遗憾的是以Wii的手柄来玩时，并不能体会到有多么优越的感觉，玩过SS版的老玩家甚至会觉得还不如当年那么行云流水。幸好游戏还提供了多种操作方法。

■Wii■DVD-ROM■SEGA■ナイツ 星降る夜の物语■平台动作■2007年12月13日■1～2人■无对应周边

我们爱高尔夫



推荐玩家人群

●对Capcom的高尔夫游戏好奇的人。●喜欢轻松休闲风格游戏的非传统玩家。●小型家庭聚会参与者。

总分 21

■高度拟真的高尔夫游戏。

炎骑士

高尔夫游戏自FC时代就一直存在，不过，直到这款游戏的出现，高尔夫运动的全部特点才第一次展现出来。高度拟真的游戏方式可以让每个进行游戏的玩家全身心投入进来，丰富的比赛场地和比赛模式更是允许多名玩家一起享受高尔夫运动带来的乐趣。这才是真正意义上的全民高尔夫！

玛娜

本作确实没有辜负自己的名字，之前不喜欢高尔夫的玩家在它的海滩度假胜地一杆挥上果岭之后，也会爱上这项户外运动——当然，是在游戏里进行的户外运动。本作的操作相当舒服，诸多环境优美的球场也让游戏始终在愉悦的心情中度过，更何况还有知名角色的隐藏服装，使本作可说物超所值。

胜负师

蓝天、绿地、茂密的树林以及镜面一般的池塘，这就是本作游戏画面的最真实写照。在这样的环境中打高尔夫球绝对是享受。简单的操作方式和良好的手感更是可以令玩家的代入感直线上升。而对于Capcom出品游戏的爱好者来说，吉尔和春丽等知名游戏角色的隐藏服装则更是进行游戏的动力源泉。

■Wii■DVD-ROM■Capcom■We Love Golf!■体育■2007年12月13日■1～4人■无对应周边

化解危机 4



推荐玩家人群

●玩过街机版却意犹未尽的射击迷。●拥有大量闲置资金，根本不在乎这点小钱的人。

总分 19

■"新瓶旧酒"无法讨好挑剔的玩家。

ACE 飞行员

放在街机上，论整体游戏素质，这是一款非常出色的光枪射击游戏。游戏的整体节奏很快，动画表现出一个个"英雄不死"的主角，移动光枪切换战场的设定算是同类游戏一大突破。然而这些优点来到当今的家用机上就变得暗淡许多，虽然PS3版在画面上有一定提高，但无论画面还是原创性都很不足。

星夜

虽然GUNCON3套装价格过高，不过能够在家里享受比拟街机的游戏感觉算是物有所值。游戏的整体难度和流程完全继承街机版，而且在画面上比街机版要华丽。原创的FPS模式融入了一些日式游戏的设计理念，画面确实简陋了点，用GUNCON3来进行FPS模式操作实在令人不适，导致游戏好感度大降。

多边形

对于久违的光枪射击游戏来说，本作实在是一款难得的佳作，只是可惜出的时间太晚了，如果你想回顾一下90年代光枪游戏热潮倒是个不错的选择。街机模式倒还保持了原汁原味，但新增的第一人称射击模式既冗长又乏味，感觉是硬撑上去的内容，如果不是对系列有爱，这游戏错过也就罢了。

■PS3■BD-ROM■Bandai Namco Games■Time Crisis4■光枪射击■2007年12月20日■1～2人■对应专业光枪

鬼魂基因



推荐玩家人群

●"《永无大陆》系列"的FANS●喜爱平野绫、钉宫理惠、能登麻美子的玩家。

总分 19

■整个游戏最吸引人的就是那几位女性声优了。

邪魔天使

总的来说这是一个纯FANS向的游戏，大致玩法秉承了系列的传统，精美的人设和多位人气女性声优可能会吸引更多的玩家，不过游戏的平衡性还是把握得不是很好，内政的效果不是很明确，而随机性也比较强。游戏的结局众多，耐玩度较高，不过如果不是该系列的爱好者那还是斟酌一下比较好。

玛娜

不客气的说，本作的读盘时间与频率是打击玩家游戏热情的最大元凶，不体贴的系统，模式化、机械化的游戏方式也是让人无法继续的关键，更何况还有大量疑似偷工减料的细节。不过本作的隐藏同伴还算比较丰富，人设也很华丽，二周目之后也会出现全新的结局，如果你还能坚持到二周目的话。

晴天

"据点作战"、"道具合成"等要素还是延续了以往战棋游戏中的设定，对于想追求新鲜感的玩家来说本作的吸引力非常有限。作为游戏重心的"侵略战"中随机成分很大，偶尔还会出现我方完全无法战胜的敌人，严重影响了游戏的平衡性，甚至只有通过反复地读取记录才能改变敌人的配置。

■DVD-ROM■Idea Factory■スペクトラルジーン■策略角色扮演■2007年12月13日■1人■无对应周边

式神之城III



推荐玩家人群

●对全屏弹幕式射击游戏有爱的人。●该系列的死忠玩家。●喜好华丽人设者或恋声癖。

总分 19

■"是男人撑过20秒"的华丽人设版。

胜负师

本作秉承了"《式神之城》系列"的传统，十个角色（增加了一个街机版的隐藏角色）各有两种式神（蓄力模式），五大关卡各具特色，每场BOSS战魅力迥异，而将平衡性控制得恰到好处的T·B·S系统更是对玩家的微操作提出了严峻挑战。此外，精美的人设与丰富的剧情足以成为玩家反复游戏的动力。

十六夜

本作令人眼前一亮的东西确实太少，画面进步并不明显，新增加的系统也并不能对游戏打法产生真正影响，令本作给人一种止步不前的感觉。不过音乐、角色以及剧情都保留了系列一贯的特色，众多大牌声优更为游戏增添了巨大的魅力。虽然成就获得方式并不复杂，但真要想拿全还是非常有难度。

纱迦

如果让非FANS来看的话，估计本作在他们眼中和N年前的2D纵版射击游戏没啥区别。惟有那精美的人设和豪华的声优阵容还能让人眼前一亮。随时间增加接关次数的设定感觉是在浪费玩家时间。Wii版和X360版比起来画面、读盘等都要差一截，又不支持体感操作，真不知道谁会选择它。

■X360■DVD-ROM■ARC SYSTEM WORKS/alfasystem■式神の城III■射击■2007年12月13日■1～2人■无对应周边

式神之城III/式神の城III/ARC SYSTEM WORKS/alfasystem/Wii 评分 17



REVIEW BY | 晴天

游戏时间 70 小时以上

热血推荐



魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	Banpresto/Gust	角色扮演
PS2 アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗		日版
2007年10月25日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 24 满分 30

虽然游戏无论是宣传，还是实际表现上都充满暧昧，但是值得我们体会和感动的显然还有其他方面……

都是暧昧惹的祸

对系列作品有一定了解的玩家都不会对游戏中的“精神领域探索”感到陌生，这个充满AVG要素的系统虽然和众多恋爱游戏里的经典要素并没有什么本质的区别，但是其中与游戏主线毫不相干的情节，恶搞不断的人物关系的确达到了厂商所宣传的“让玩家了解女主人公另一面”的效果。不仅如此，为了满足不同玩家的需求，在精神领域中登场的女主人公们还会换上各种奇装异服，甚至这些服装还可以在现实的战斗中使用，对女主人公们的能力产生巨大的影响。说完了间接表达暧昧的，显然让很多男性玩家难以忘怀的“沐浴系统”才是最直接的，因为本作的女主人公们并不像其他角色一样，在战斗中获得经验值就能提升等级，进而增加能力，惟一让她们增强战斗力的方法就是在世界各地的村庄中购买特殊的“结晶体”，并且在记录点选择“沐浴”指令后，将各种结晶体放置在澡堂中，再利用各种玩具来引诱女人公们去接触结晶体才行，不过这还不算完，当女主人公之间沐浴时满足一定条件还会发生特殊的情景对话，进而增加之间的“默契度”，虽然这个数值在游戏中只影响能否在战斗中发动“合体诗魔法”，但是对于有收集欲望的玩家来说，只要看到百分比的数值，都会本能地想追求100％的完美。因此抛开游戏的战斗系统不提，对于初次接触本作的玩家来说，以上两个占据游戏大部分时间的细节就已经将游戏想表达的重点固定在了女主人公们之间的暧昧关系上，以至于本系列从一开始就被大家定义为了“GALGAME”(以女性角色为主的恋爱游戏)，反而将游戏更有感染力的剧情和音乐放在了其次，或许本作就是这样一个需要从不同方面去审视的作品，有些玩家能够从女性角色间的暧昧获得满足，有些则能在剧情等其他方面留下深刻印象，你会属于哪类玩家呢？

融合的特色系统



和擅长“机器人系列游戏”的Banpresto相比，本作中更多透露出来的则是“《工作室》系列”细腻而充满童话的风格，并且这一点在游戏画面的整体感觉和某些系统的设计上都能让玩家亲身感受到。本作的“调合系统”移植于“《工作室》系列”的同名系统，但是制作者却巧妙地在合成环节结合每个女主人公设计了不同的情节对话，不但能够使用同一配方书得到各种古灵精怪的道具，还能借此机会更进一步了解女主人公的性格特点；在迷宫中探索时的遇敌方式也借鉴于“《永恒玛娜》系列”中的“时间制”，玩家需要根据画面右下角的“遇敌槽”来判断自己是否会遭遇敌人，以保证在一些比较有难度的迷宫中始终能够以最佳的状态迎战敌人，这样做不但避免了传统“完全随机制”的危险性，也让更多的新玩家能够轻松上手，将游戏顺利地进行下去。当然细心的老玩家也会发现另外一个问题，那就是游戏将每个迷宫中的遇敌次数用“计量表”的方式进行了人为的限制，从而掩盖了游戏战斗系统的单调性，虽然以防御和诗魔法为主的战斗系统很有新意，但是敌人有限的攻击手段和为数不多的诗魔法进化，一旦玩家掌握到了其中最强的一招，其他的几乎就没有了用武之地，让战斗的新鲜与刺激程度大大降低。最后让我们将目光转移到影响游戏性的收集要素上，除了收集合成配方和100位感染少女外，游戏最引人入胜的自然是与女主人公间的特殊对话了，虽然触发每个等级前三个特殊对话就可以开启下一个“精神领域”的探索权，但是相信还是有不少玩家一直热衷于填满状态画面时的所有红点吧(笑)，要想完全打开某位女主人公的心房，不付出相应的努力怎么行呢？

感染的音乐盛宴

三大同人歌姬共同打造的音乐绝对是游戏宣传时的最大噱头，霜月はるか和志方あきこ这两位活跃于动漫和游戏界的歌手不但拥有丰富的相关演唱经验，空灵并具有穿透力的声线都非常适合演唱游戏中烘托气氛的“诗歌”，甚至各位有条件的玩家还可以亲自尝试一下本作支持5.1声道的功能，那种强烈的感染力才能让你更容易体会到游戏的魅力所在。另外和游戏同一天发售的除了游戏的OST，还专门为两位女主人公量身定做了特别版，其中各种诗魔法的有趣配乐不但非常适合当作手机的铃声让你在好友面前炫一把，表达克罗仙心声的“METHOD IMPLANTA”和贯穿游戏主线的“EXEC with METHOD METAFALICA”则是将“创造诗”超越一切的强大表达得入木三分，尤其是歌曲前后节奏的强烈对比，从最初“创造”的瞬息万变到最后迎来“和平”后的委婉而悠扬，就像在为玩家用音乐讲述一个值得回味的壮丽史诗一般，即便是反复聆听也能在不同的时间和地点得到新的启示和感动。

未完的故事

其实总结游戏的优点，音乐和系统显然是最突出也值得额外加分的，而游戏的剧情虽然没有跳脱“拯救世界”的俗套，但是穿插在游戏过程中的“梦大陆冒险”(并不是精神领域探索，而是在第一次咏唱创造诗之后，在由两位女主人公的精神所创造出的大陆上冒险)还是为沉重的故事情节起到了很好的调剂作用，而且在游戏的最后，制作者也留下了夏库莉那条并未在主线中着墨过多的伏笔，为游戏续作的推出创造了无限的可能性。当然下一作的改变如果先从画面开始，那么就可以有效改变目前过于核心向的制作方向，吸引更多希望在视觉与听觉上都得到双重享受的新玩家吧。



▲要想玩所有的特殊对话，没有相当的毅力和探索精神是很难办到的。



▲利用买卖物品的BUG后，在后期想提升女主人公的能力简直是轻而易举。



▲游戏中发动“合体诗魔法”的诀窍其实就在于多使用↓方向攻击。



▲暧昧归暧昧，不过瑠珈和克罗仙其实是亲姐妹的事实确实让很多玩家寒了一把。





超级马里奥银河	Nintendo	平台动作
Wii SUPER MARIO GALAXY		日版
2007年11月1日	1～2人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 28 满分 30

说来说去，一句话，任天堂一次又一次向我们证明，马里奥游戏是不可替代的。

十年来最佳平台动作游戏

与《超级马里奥64》的亲密接触发生在1996的夏天，那时N64是绝对的稀罕物，游戏厅明码标价10元/小时，我是第一个顾客。尽管那个时候对3D游戏基本没有好感，更不知道"平台动作游戏"为何物，但就是冲着"马里奥"这个名字去的。经济条件有限，我只能玩一小时，一个小时之后，和我一起去的朋友说，你继续玩吧，我来付钱，因为这就是我在梦里玩到的游戏——那个时候我们都还小，现在回想起来，这应该就是我们能对一款游戏所做的最高评价了。

6年之后的《阳光马里奥》发售时，自己已经做了编辑，在黄金眼里给出了10分的满分评价，并在那一期评语中连用了12个"！"来表达自己激动的心情。评语的最后一句是"这样级别的游戏未来一两年里玩不到该怎么办！"

果然，这一等就又是5年。

在《银河》发售之前，和同事们聊天时就曾半开玩笑地说，《银河》这游戏，10分起评。为什么？——对于平台动作游戏这个类型来说，这个系列既是奠基者，又是开拓者，同时也是终结者——它制定了平台动作游戏的定义、指出了平台动作游戏的发展方向，并且在每一次新作推出的时候都给予那些妄图超越它的对手一次从内到外的全方位打击。在《超级马里奥64》之后，平台动作游戏才真正发展起来，而在《超级马里奥64》发售的11年之后，任天堂又一次将平台游戏的理念革新，《银河》作为新世代的平台动作游戏，将引领平台动作游戏的新一轮进化，十年来最佳平台动作游戏，非《银河》莫属。

怎么个好玩法？

我一直都认为，平台动作游戏的终极型态是由立体影像构建的"真正的虚拟世界"，小时候喜欢玩塑胶兵人的朋友都会记得自己手拿着兵人在桌上啪啪啪或者砰砰砰翻滚腾挪的情景：从练习本一跃而起到厚厚的辞典上，再跳到旁边更高的台灯上……如果姿势特别帅的话还会让兵人保持那个姿势，自己转着圈通过不同视点来看……平台动作游戏就是将你的手转化为手柄，让你能够控制屏幕上的小人儿来在不同的平台间穿梭跳跃——这就是《超级马里奥64》的基本理念，听上去简单，但好像迄今为止除了任天堂，也没有几家公司玩得转。《银河》粗看上去其实和《超级马里奥64》也差不太多，但《银河》里有一样绝无仅有的东西，有了它，整个世界都不样了——重力。

顺着与地面垂直的墙面往上"走"、在天花板上双脚"站立"着——你以为只有在动画片里才会出现的情景，如今就在你的手中实现。在《银河》的世界，有各种各样大大小小的星球散布在宇宙中，这些星球都非常有个性，有的小到差不多只能让马里奥落个脚，而有的则根本不能称之为星"球"，因为它根本就是一个长方体。不过这些星球都一个共同的之处，那就是重力的存在，有了它，马里奥的一切行为都要以此为准则，牛顿的万有引力定律在这里既适用又相悖，比方说在某一个关卡，从头到尾马里奥都是"头朝下"在行动，以至于我恨不得就此把电视给倒个个儿……以至于我不得不给这个关卡起名叫"上下颠倒星"；而在另一个关卡，为了捉住一只活蹦乱跳的兔子，马里奥不得不在一个很小的星球表面不停地绕圈跑来跑去——这个星球有多小？——保守估计马里奥如果沿这个星球的"赤道"跑一圈也不需要10秒钟。你在绞尽脑汁捉兔子的同时，也能感觉到任天堂对于视角的掌控依然是最棒的，虽然《银河》不能够随意切换视角，但游戏总是可以把视角调整到最佳状态。从游戏设计的角度来看，把这些分散的星球看成是一个一个单独的关卡，更容易给玩家新鲜感，有时当你离开一个星球的时候，才会觉得刚才的经历真是让人回味！在给玩家独一无二体验这件事情上，没有什么游戏比《银河》做得更好了。我想任何人在刚开始玩《银河》的时候，都会忍不住"啧啧"几次，要么是因为它给了你从未有过的视觉和操作体验，要么就是因为你已经折服于制作者的超凡想像力之中。

简单？非常简单！难？很难！

《银河》是一款任何人都可以玩的游戏，从表面上来看，它几乎没有给玩家任何麻烦，哪怕你是一个动作游戏菜鸟，在游戏初期的各种贴心的指导下，你都可以顺利地掌握它。制作者甚至设计了双人游戏的方式——这对于这个系列来说也是一个创举，2p玩家可以拿起另一个遥控器手柄帮助马里奥去收集银河里的星星，或者射出星星把敌人打晕好让马里奥顺利通过——虽然这并不是传统意义上的"双打"，但至少能让你的女朋友在旁边一边吃零食一边和你并肩作战，不至于和你抢电视——对了，当你们同时按下A键的时候，还能够让马里奥跳得比平时更高！

当然，《银河》也不会忘了老玩家，收集星星来开启新的关卡，这并不是什么新鲜的设定，但《银河》在这方面显然更具有弹性，玩家有更多的方式来开启新的关卡，比方说给一个贪吃的家伙不停地喂食星星等等，总而言之，在游戏开始之后不久，玩家就会发现始终都有差不多4个以上的关卡摆在面前等待你的挑战，自由度的提升让玩家有了选择的余地，当你收集齐60颗星星的时候，就可以挑战BOSS去"通关"了，或者你也可以回到之前的关卡，那里有各种各样不同的任务等待着你去完成——听上去可能有些乏味，但事实上没有哪一个任务是重复的，"惊喜连连"是对《银河》关卡任务设计的最好注解。

《超级马里奥64》与《阳光马里奥》的星星收集上限都是120颗，《银河》则达到了242颗，收集齐这242颗星星绝对是一件非常有成就感的事情——马里奥的兄弟路易在《银河》里也可以使用，甚至还有他自己独有的名称，叫"超级路易银河"——前作中的红色或者蓝色金币收集关卡这次变成了收集紫币关卡，在游戏的最后阶段，操作路易去收集那150个紫币真是一场惊心动魄的经历！

结语 这样级别的游戏未来一两年里玩不到该怎么办？

买Wii不玩《马里奥》，就是对不起宫本茂。从任何角度来看，《银河》都可以称得上是Wii上最出色的作品，没有之一。《银河》在用实际表现告诉我们，不需要最尖端的音画表现，也不需要血腥暴力或者是泳装美女，游戏的乐趣其实也可以很纯粹，无论是杰出的音画表现或是贴心的操作方式，还有那独一无二的游戏体验，都足够让我们回味上好一阵子。《银河》并没有因为"马里奥"这个名字而缩手缩脚，精妙绝伦的关卡设计会让每一个玩到它的人都能感受到发自内心的快乐，这是一种能够让你在游戏时不知不觉就将微笑挂在脸上的神奇力量。



▲在大大小小的星球间穿梭成为《银河》的主题。


▲马里奥的攻击动作并没有太多变化，不过"攻击"向来都不是马里奥游戏的主题。


▲跳跃永远都是马里奥游戏的核心部分，这一作由于没有辅助道具，跳跃成为了马里奥移动的主要方式。















寒假购机指南

文 Raeca　编 D·S　美编 anubis

2008年即将到来，值此新年佳节，先向辛苦了一年的诸位玩家道声“新年快乐”。随着一连串节日的到来，又到了一年一度的购机高峰期，为了让各位玩家安度圣诞、元旦以及春节，我们专门准备了此次专题，为大家逐一介绍当前各款热门主机的一些情况，愿您购机时更加胸有成竹而不上当受骗。

首先要向大家介绍的是放之四海而皆准的购机基本原则：

第一、一分钱一分货，贪小便宜必定吃大亏：不要购买那些价格离谱的低价主机以及其他所谓的“原装”配件，哪怕是真货，店商也多是要强制购买某些高利润的配件（例如所谓的“原装”贴膜）。

第二、检查一定要仔细，不要漏过任何细节：任何主机的说明书上都有标注详细的配件清单（还会有相应的图形），请根据说明书进行清点；请仔细检查各处接口以及缝隙，氧化、划痕、灰尘是翻新二手的标志；不要因为不使用就不去检查，例如不要因为买PSP而不玩正版而忽视UMD光驱；不要因为有NDS接口的烧录卡而忘记了检查GBA插槽。

第三、抱了西瓜，但芝麻还是不能丢的：主机无疑是购机中的重头戏，但也别忽视周边的选择，因为现在许多商家都执行着“主机不赚钱、周边狠宰”的营销路线。所以在打听主机价格的同时也别忘了对周边同样要货比三家，不要怕麻烦而在一家店内购齐。

接下来，作者Raeca将为大家分别就几台主机进行深入浅出的介绍。

PSP

SONY推出的PSP凭借华丽的外表和卓越的性能成为目前国内最受欢迎的掌上新宠，即使是平时对游戏不怎么感冒的MM，也经常被其看片、听歌时那震撼人心的效果而打动。而拥有众多赏心悦目的新色彩的PSP-2000无疑为玩家提供了更多选择，不仅更轻更薄让先前诟病PSP又大又沉的玩家无话可说，更是让不少已经拥有了1000型主机的老玩家抛售旧主机，“迎娶”新欢。

PSP购机指南 ① 分清主机版本



购买PSP之前，首先要明确新版PSP与旧版PSP的差别。早期推出的1000型PSP与最新推出的2000型PSP就好像厚版与薄版PS2一样，功能几乎完全相同，但新版与旧版在重量和体积上却有着质的差别。买机首先不能犯的错误就是将两者搞混，如果这两者都分不清，那你就等着接下来被JS忽悠吧。现在购买PSP自然是选择新版2000型，虽然有的玩家认为两者功能既然没有太大改进，买旧版不但满足了需求还能省下二三百元，听起来倒是不错，但Raeca要提醒大家的是，旧版1000型目前已经停产，市面上买到翻新机以及积压问题产品的概率相当大，与其买旧版的新机还不如直接买二手机。而新版PSP推出不久，翻新机基本上是不存在的，因此质量上自然更有保障。

PSP的各地区版本主机均为中国制造，但电池存在有日本制造（但并不限于日版主机）。这些主机之间在整体质量上不存在等级差异，也不存在机能上的差异，电源适配器（变压器）也都支持在全球各地直接使用（包含中国大陆地区），只是变压器插头根据地区有所不同。PSP的UMD游戏没有区码限制，即便是未破解的日版主机也可以直接运行美版游戏。但UMD电影（UMD-VIDEO）存在区码限制，不同区

域版本的主机仅能播放对应该地区的UMD电影，但破解后就不存在这一差别了。由于价格问题，目前国内市场最流行的就是港版、日版以及台版主机，购买哪个版本只需要根据价格最低这一原则判断即可。

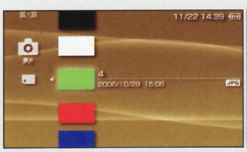
确定区域版本后就可以选择颜色了。2000型PSP到目前为止发售的有六种颜色：钢琴黑(Piano Black)、陶瓷白(Ceramic White)、冰灿银(Ice Silver)、薰衣紫(Lavender Purple)、雏菊蓝(Felicia Blue)、玫瑰桃(Rose Pink)以及深邃红(Deep Red)。女玩家们自然会比较喜欢陶瓷白、薰衣紫和玫瑰桃，各色主机由于市场供需情况的不同，可能会存在30元到50元左右的价格差。而除了深邃红之外的PSP-2000目前并没有豪华版，而普通版主机价格在1450元左右。PSP的包装并没有封条密封，打开后里面应当包含2000型主机一台、配套电池PSP-S110一块、电源适配器(变压器)和电源线一套、主机快捷参考和安全说明书各一本。

PSP购机指南② 降级与破解

至于系统版本，以及大家常常说起的1.50、软降、硬降，这些问题已经成为历史。在半年前，由于降级技术的限制，还存在一个主机版本的问题，但是现在有了神奇电池降级技术，不论任何版本的PSP都能无需拆机而轻松地使用软件方法进行破解(包含新出现的3.72、3.73)，所以购买时也无需再关心机器的出厂版本了。如果谁还在兜售原厂1.50系统的主机，以及以软降为名坐地加价的请直接回避该店铺，这显然是在欺负不明就里的新手玩家。

PSP购机指南③ 谨防屏幕坏点

480×272像素、4.3英寸、16：9的大屏幕自然是PSP最显眼的招牌了，因此屏幕挑选也就成为了重中之重。提起液晶屏幕的挑选，最需要小心的无非就是坏点。与挑选NDSL屏幕一样，我们可以提前找来黑白红绿蓝五种颜色的图片，购机时将他们拷在U盘上带着，让老板提供一根记忆棒拷贝到记忆棒的PSP\Picture目录下，就可以在PSP上通过审视这些图片来检查坏点了。检查坏点时最好是找一个比较暗的环境，比如柜台的下面，因为在暗环境中坏点更容易被识别出来。PSP屏幕的亮点、暗点往往比较多，挑选机器时一定要多多注意。除此以外，就是检查屏幕漏光、平整等问题了。



▲使用纯色图片检查坏点是最常用的手段。



▲注意这台PSP屏幕右侧就有一个暗点。

PSP购机指南④ 其他注意事项

检查完屏幕这个重头后，其他部分的检查就要简单许多。首先是UMD光驱，虽然对于用记忆棒玩游戏的我们用处不算太大，但也不能稀里糊涂地买个有问题的吧。让老板拿几张样盘试验一下，听听读取时是否有过大的噪音，检查一下读取速度、吃盘情况是否良好即可。光驱检查完接着就轮到按键了，除了方向键、摇杆以及主要控制键的按键手感外，侧面的L、R键、主机开关、网卡开关等部分也要仔细检查。接下来就是检查机器外壳平整度以及背面UMD盘盖处的铁环是否有划痕，虽然这些方面并不会对使用造成影响，但自己的机器，美观度还是要多多注意的。如果都没有问题，就可以让老板用神奇电池免费刷机破解了。



□所谓的"神奇电池"其实在硬件上就是普通电池而已。

PSP购机必不可少① 记忆棒

如果想用PSP玩下载的游戏ISO，则还需要购买记忆棒。考虑到PSP游戏庞大的容量以及看片、听歌等各方面需求，购买记忆棒时，容量自然是越大越好。不过行货大容量记忆棒的价格实在太高，因此我们推荐大家购买组棒。所谓组棒，是指由国内地下工厂所生产的未经SONY官方授权的记忆棒产品。它们并没有自己的品牌，而是在出厂时配上不同品牌的外壳及包装进行销售，故而不存在什么SONY牌的组棒或者Sandisk牌的组棒。目前市面上可以购买到的最大容量的记忆棒为8GB，价格在580元左右，主流组棒容量为4GB，价格为250元左右。购买8GB组棒时要多加留心，市面上曾经出现过扩容棒，看似容量大约7700MB，但实际拷贝文件时超过4GB就会出错。目前非扩容8GB组棒容量格式化后为7727MB，速度则约为读7写3左右。

另外，需要引起大家注意的是，目前3839芯片的记忆棒(不论记忆棒本色是什么颜色的外壳)存在严重的质量问题，格式化与拷贝数据完全正常，但却无法在PSP上读取资料或运行后死机。鉴于这种情况，最好能在购机时要求店家代为拷满游戏，一来检验记忆棒是否合格，二来检验刷机系统是否稳定。



◀8GB记忆棒。

▲记忆棒由机身侧面插入。

PSP购机必不可少② 屏幕贴膜

新版PSP由于屏幕四周与中间相比要高出一些，并且实际面积也要略小于1000型(平方毫米级)，故而使用老款的贴膜必然会在周围出现气泡。首选自然还是来自Hori的产品，正常的零售价格应该在50到60元之间。但Hori的组装仿冒贴膜可谓数不胜数，甚至不乏以假乱真的高仿膜出现。然而这种组膜尽管外观与原装品极其相似，但实际质量则难以令人接受，不仅吸附能力较差，而且厚度并不均匀，容易出现气泡并导致画面昏暗以及扭曲。这些组膜的实际成本价不到2元，是JS在购机时赚取暴利的不二法门，因此购买时要多加注意，仔细辨别贴膜是原装还是组装的。这里建议大家与其花力气去辨别是否为原装，不如购买质优价廉的国内大厂的产品(例如黑角或者北通)。



■为新版PSP重新设计的新版Hori液晶保护膜。

PSP购机TIPS 其他配件请随意购买

至于引导盘，目前的3.71 M33-4系统几经做到了几乎全部游戏都免引导运行了。所以也就无需再另外购买。当主机和必买配件都打点完毕后，就可以根据自己的喜好购买一些其他附属周边了，像是挑选一款与新版PSP相配的时尚便携包、硅胶套、水晶壳之类的保护周边。喜欢用PSP看片、听音乐的玩家还可以购买一套线控耳机(一定要买原装的，组装的样式实在不怎么样)，如果想要在家里大电视上享受PSP游戏的乐趣还需要买一根色差线(需要支持480P逐行显示的电视机才能运行游戏)。

PSP相关价格参考

商品名称	参考价格
PSP-2000	1450元
4GB组装记忆棒(3882MB低速)	200元
4GB组装记忆棒(3839MB高速)	250元
8GB组装记忆棒(7727MB)	580元
Hori新版原装贴膜	60元
黑角新版原装贴膜	35元
原装线控耳机	280元
高仿组装线控耳机	48元
高仿色差分量线	58元



NDSL

对于国内绝大多数玩家而言，NDSL目前算是馈赠MM的不二选择——外观时尚大方，不乏能逗乐MM的可爱游戏，这些都是MM们难以抵制的诱惑。无论圣诞礼物、新年礼物还是情人节礼物，NDSL均足以胜任。



NDSL购机指南❶ 挑选主机

现在要买主机，当然只考虑亮度、色彩更好的NDSL，而不考虑厚重的NDS了。目前NDSL的价格已经很低，1100元出头就能买到一款全新机，再加上贴膜、烧录卡与microSD卡等一些周边配件，1400出头就能配齐所有装备，可以说价格是非常低的了。尽管NDS游戏没有区域限制，但主机仍有美日版的区别，也有区域版本之分。各版本主机其他配件基本相同，都包括NDSL主机一台、触控笔两支、充电器一个，以及说明书等附件，其中只有日版附带了挂绳。不过由于各地使用电源电压上的差异，因此不同版本变压器电压也不相同。有没有挂绳倒是无所谓，不过变压器一定要注意。像日版、美版、台版都使用110V电压，购买后均需要再配一个专用的直插电源，或者220V到110V的变压器才能插在我们的平日所使用的插头上，不然轻则烧坏变压器，重则直接烧毁主机。欧版、港版和大陆版（iDSL）内所附带的电源都是可以直接在国内使用的。



■行货iDSL主机包装。

由于NDSL是便携式游戏机，考虑到携带的流动性非常大，所以NDS游戏并不设置区码，任何版本的NDSL主机都能玩到世界上任意地区发行的游戏。不过其中也有个特例：任何区域的NDSL主机都无法运行iQue面向国内所发售的正版NDS中文游戏。一方面，此举是考虑到中文正版的价格相对其他区域的游戏要便宜许多，为了避免游戏向国外输出，造成该区域版本游戏的价格混乱；另一方面，这也是为了能体现行货主机的优势。这里Raeca还是推荐大家购买iDSL行货，虽然价格比水货略微贵出二三十元，却能在质保期内享受iQue官方提供的质保服务，而且即使过了保修期主机出现的故障也依然可以找到神游的售后服务点进行有偿维修，用起来更加放心。

挑选了版本后就要挑选颜色了，老任大打色彩战，所以NDSL主机的颜色也是非常丰富，到目前为止，NDSL主机共有水晶白、海军蓝、冰莹蓝、贵族粉、喷射黑、金属银、金属玫瑰、红与黑、另外还有美版的塞尔达金色主机这九种颜色，相信任何人都能从中挑选到自己中意的颜色。一般来说，贵族粉色与冰莹蓝比较受女孩子们的欢迎，而喷射黑与海军蓝则更加符合男性玩家的口味。不过iDSL可挑选的颜色就相对少一些，但贵族粉、金属银这些经典颜色还是有的。

NDSL购机指南❷ 检查液晶屏



▲功能全面检测软件Diagnose

对于NDSL来说屏幕不仅用于显示图像，还将用于指令输入，所以液晶屏幕的挑选对于NDSL来说是相当重要的。我们首先便是要检查是否有坏点存在，“坏点”是屏幕本身液晶颗粒出现问题而导致显示偏明、偏暗、偏色、缺色甚至无色的现象，无法维修，只有更换整个液晶屏才能彻底解决。除了偏色点这种明显的坏点外，最常见的坏点还有暗点和亮点两类，大家一定要睁大了眼睛仔细检查。如果对自己的眼睛没有信心，就提前从朋友那里借一块烧录卡，拷贝黑白红绿蓝5张标准色图，通过MoonShell等支持图片浏览的软件在主机上观看5色图来检查坏点就容易多啦，另外这里也给大家推荐一款专门检查机器的软件——Diagnose，除了检查屏幕外，它还能测试按键、无线网卡等硬件，非常方便。虽然一般情况下，液晶屏上出现3个以下坏点都是属于合格范围内的，但有坏点毕竟会让人感到不爽，国内大多数电玩店均提供挑机服务，大家可以在购买前仔细挑选，直到满意为止。

除了检查屏幕是否有坏点之外，我们还应当检查屏幕是否存在有变色的区域、屏幕边沿是否存在漏光、倾斜和塌陷等问题。由于运输、装配等因素的影响，屏幕很有可能被部分异物压到从而导致这些不良现象。漏光和倾斜的鉴定比较简单，只要开机之后将主机倾斜地拿着，顺着角度观察屏幕画面的四周是否有强光射出即可轻易检查出有无漏光现象。而倾斜则会体现在游戏画面上，如果液晶屏幕在安装的时候便已经安装倾斜了，那么游戏画面中的横线、竖线也就不会和屏幕四周的塑料外圈保持平行，只要对比游戏画面和塑料外圈即可检查出有无倾斜现象。由于NDSL下屏背面加了一层很薄的海绵垫，因此如果受压可能出现塌陷现象。

如果以上几点通过检测均无问题发现，那么最后要检查的就是下屏的“触摸”功能了。NDS主机的最大魅力莫过于可以用触控笔点击屏幕来进行游戏。所以如果触摸功能出现问题，或是存在偏差和不灵敏的现象，那购买的NDSL就无法正常使用了。检查一下NDSL下屏触控精准性的方法很简单，NDSL系统整合了一个PICTOCHAT的绘图聊天软件。在系统菜单中点击下屏左侧的图标便可进入。之后便可以在屏幕上随意涂鸦，看看触摸屏是否灵敏。如果发现和你的操作存在偏差，这时请勿着急，这并不是主机存在缺陷。这时先返回系统菜单，点最下方中间的齿轮状小图标进入系统设置，再选择最右侧的十字图标进入触摸屏校准程序，按照提示依次准确点击屏幕左上、右下和中间的三个点，完成后按A键确认。然后重启机器，再度测试触摸，如果这时还存在问题，那就是真的存在缺陷了，换一台再测吧。

NDSL购机指南❸ 烧录卡&microSD卡

主机选定后可别忙着付钱走人，因为这时拿回去的只是一台“裸机”，选择一款优秀的烧录卡，才能让你一次投资终身受益。目前主流的烧录卡都是和NDS正版卡带一般大小的Slot-1接口的三免烧录卡了，不仅使用方便（无需刷机），并且外形美观，插在主机上丝毫不见突兀。Slot-1接口的烧录卡也分两大类别，一类采用内存储芯片，无须另外购买存储卡，整体价格比较低廉，比较推荐的有F-Card；一类采用外存储芯片，需要另行购买microSD卡（又称TF卡）作为存储卡，比较推荐的有DSTT、EZ5、M3DS Real、R4等等。各款烧录卡的标准版目前约在190左右。如果你还想通过NDSL玩GBA游戏，还需另外购买一块Slot-2接口的扩展卡。价格在100元左右。DSTT、M3 DS Real等一些烧录卡还推出了带GBA扩展卡的套装，比分开单独购买两样烧录卡价格优惠不少。

◀ DSTT烧录卡。





▶ PNY日产高速4GB microSDHC卡。

NDSL购机必不可少 贴膜与周边

除了烧录卡外，屏幕贴膜也是不可缺少的重要配件。玩NDS游戏必然是需要在屏幕上戳戳划划，这时如果没有一张优质贴膜对屏幕本身进行保护，那么不过了多久，屏幕就会变成一张大花脸。贴膜推荐大家购买Hori原装膜，价格大约60元左右。不过初次购机的玩家也要小心组装贴膜，组装贴膜与原装贴膜单从外观上分辨差别并不太大，但掌握区分的要领后还是可以轻松地辨别出来的。如果实在对挑选原装贴膜没有信心，购买国内黑角、北通这些大厂的贴膜不但价格便宜，质量也有所保障，也是不错的选择。另外，掌机自然要带出门玩，而经常带出门的话买个便携包也是必要的保护手段。这些配件买齐后就可以结帐走人，体验NDSL的独特魅力啦。



▲Hori原装贴膜

NDSL相关价格参考

商品名称	参考价格
NDSL主机	1140元
iDSL主机	1160元
R4烧录卡	220元
DSTT烧录卡	178元
F-CARD(16Gb)	240元
E5	180元
M3 DS Real	195元
PNY 1GB microSD卡(行货)	100元
PNY 2GB microSD卡(行货)	180元
PNY 4GB microSDHC卡(行货Class 4)	380元
Hori原装贴膜	80元
黑角贴膜	40元



PS3

作为Playstation家族的第三代接班人，PS3在上市之初就受到了国内外众多玩家的关注，然而在高不可攀的硬件性能面前，PS3的价格也是同样高高在上，对于国内玩家来说，这无疑是阻碍PS3在国内普及的重要因素之一。但在今年11月，40GB版本的PS3发售之后，40GB版本PS3在国内的实际价格已经降至2800元以下。同时随着SONY一年以来孜孜不倦的苦心经营，PS3的软件阵容已经开始步入成熟阶段，越来越多的游戏不断地出现在我们的面前。对于观望已久的玩家来说，现在无疑是一个购机的绝好时机。



PS3购机指南 ① 各版本PS3全面解析

首先要说的是，PS3的游戏是不分区域版本的，不仅港版主机可以运行日美版游戏，日版主机同样也能够运行港版的中文游戏，并且可以自由选择在各个区域服务器上注册下载其他区域所提供的内容。而各版本PS3主机的电源与PSP一样均为100-240V(50/60HZ)全球通用。不过需要提醒大家的是PS3观看DVD与蓝光电影是有区域限制的。

接下来我们一同仔细看看20GB、40GB、60GB以及80GB这四个版本PS3之间的差异。

PS3各版本功能对比表格

型号	20GB	40GB	60GB	80GB
硬盘	20GB	40GB	60GB	80GB
PS	支持	支持	支持	支持
PS2	支持	不支持	支持	支持
读卡器	无	无	有	有
USB	4	2	4	4
蓝牙	支持	支持	支持	支持
有线网络	支持	支持	支持	支持
无线网络(Wi-Fi)	不支持	支持	支持	支持
HDMI端子	有	有	有	有
AV端子	有	有	有	有
光纤输出	有	有	有	有

从表格中可以十分明了地发现，几个版本的PS3主机除了内置硬盘大小有所不同，在功能上最为显著的区别莫过于PS2游戏的支持与Wi-Fi无线网络的有无。

先谈谈Wi-Fi无线网络存在的意义。或许有人要说，家里并没有无线网络覆盖(无线AP或无线路由器)，要个Wi-Fi做什么？然而，许多人却并不知道，Wi-Fi无线网络不仅用于PS3无线上网，更是PS3与PSP进行联动的桥梁，如果想要使用PSP对PS3进行遥控操作或是实现游戏联动，则必须采用Wi-Fi连接才能使用，而USB连接只能让PS3访问PSP机身内的记忆棒而已(PSP相当于一个读卡器)。所以20GB版本哪怕再价格再诱人也不是应该当选择的版本。

对于PS2游戏的兼容，PS之父久多良木健先生曾表示原计划是想使用Cell芯片配合软件实现PS2的中央处理器“Emotion Engine(EE)”与图形处理器“Graphics Synthesizer(GS)”的模拟，但由于许多非SCE出品的第三方PS2游戏并未用Sony官方所提供的函数库进行编写，这就使得依靠软件模拟执行PS2游戏的兼容性极低，而在PS3发售初期，PS3游戏软件阵容明显不足之时，需要依靠兼容已有的丰富的PS2游戏来完成过渡。为了保证能良好地兼容PS2游戏，因此在初期的PS3(20GB与60GB)中搭载了EE与GS两块芯片，采用完全的硬件模拟实现PS2游戏的兼容。然而此举有利有弊，由于搭载EE与GS就相当于PS3主机内又捆绑了一台PS2主机，使得硬件成本难以缩减，高昂的价格却又成了PS3普及道路上的一块绊脚石。但久多良木健在作出使用硬件兼容的方式同时还规划了逐步“拿去”EE与GS两块芯片的PS3发展路线，于是便有了80GB与40GB两个版本的PS3主机的先后诞生(还包括晚于日美版发售的60GB欧版)。首先是当PS3游戏软件有所积累之时，推出80GB版本的PS3，貌似“升级不加价”但却去掉了PS2的中央处理器EE，而保留了图形处理器GS，依靠半软件半硬件的方式being兼容PS2游戏，而此举的代价便是兼容度由20GB/60GB的93.33%下降到了56.97%。之后在11月PS3发售一周年之际，随着以《真·三国无双5》的发售标志着的PS3游戏阵容的充实，40GB版本PS3发售，完全抛弃了EE与GS芯片，同时也放弃了对于PS2游戏的向下兼容。同时，PS3主机成本大幅下调，使得40GB版本的PS3能以与X360抗衡的39980日元(汇率换算相当于人民币2670元)价位发售。在真正的PS3游戏与低廉的价格面前，是否能玩PS2游戏似乎已经不怎么重要了。而对于国内玩家来说，PS3能够使用的PS2正版游戏也并不多见。

至于多功能读卡器与多余的USB接口，更是可有可无的东西，如果需要我们完全可以用平日里在数码商店能够买到的USB多功能读卡器以及USB HUB替代……以上，在这些显著的变化之外，40GB版本的PS3由于采用了65nm制程，功耗大为降低，由先前的380W减少至目前的280W，而主机重量也减少至4.4kg。所以，如果您真是对PS2恋恋不舍，那么60GB版本将是不错的选择；然而如果您已经有过不止一台的PS2主机，那么就不要多想了，40GB版本才是您最好的选择。另外需要提醒大家，市面上已经非常难找到20GB版本、比较难找到60GB版本，而80GB也日益稀少，如有需要请抓紧时间购买，其中60GB版本与80GB版本的价格持平，均在3400元左右。

目前40GB版本PS3分为钢琴黑和珍珠白两种颜色，配件一致包含电源线、专用AV视频线、USB数据线(用于手柄充电)以及无线六轴手柄一支。由于目前PS3的普及度较低以及六轴手柄的科技含量过高，目前并没有仿造品出现，可以放心购买。至于其他配件，请参考前言中的购机原则第二条。


▲仅有40GB版本拥有白色的型号。



▲40版本PS3包装。

PS3购机指南 ② 破解与升级

如果希望能玩到廉价的PS3游戏的玩家需要注意了，尽管BD光盘已经宣告破解能将数据复制到电脑上，并且BD电影已经到处都有下载，但目前PS3无法运行游戏ISO，世界上也并没有BD的盗版光盘存在，所以如果准备购入PS3则需要有足够的资金以及勇气去支持正版，而对PS3的系统升级敬请随意。

PS3购机必不可少 ① 无线振动手柄



■Dualshock3手柄

由于目前的所有PS3包装(含最新的40GB)中附带的标准手柄均仍为不支持振动机能的普通六轴无线手柄，而SONY官方也并未表示将要替换成无线振动手柄，所以单独购买一支振动手柄也十分有必要。于今年11月单独发售的PS3 Dualshock3无线振动手柄(国内售价在550元左右)不仅拥有Sixaxis六轴无线手柄所拥有的所有功能：无线蓝牙连接、内置锂离子充电电池、六轴动作感应、1024级按键压感识别、改进的L2/R2键及幅度更大的左右类比摇杆等，还在此基础上增加了振动机能，因此新型振动无线手柄将同时标有Sixaxis与Dualshock3的LOGO。目前已经发售的《真·三国无双5》、《刺客信条》、《天剑》、《使命召唤4 现代战争》均支持该手柄，而即将发售的《鬼泣4》和《潜龙谍影4》也都将支持振动机能，因此振动手柄必不可少。要注意的是，目前市面上一些所谓的“PS3有线振动手柄”，实质是将组装PS2手柄改造为USB接口后重新包装出售的，请玩家们留神。

PS3购机必不可少 ② 色差分量线/HDMI线



购买PS3还需要单独购买色差分量端子线或者是HDMI信号线，否则仅使用标配的AV端子线而输出的画面效果将不会比PS2好出多少。其中色差分量端子线完全可以使用PS2的色差分量端子线，两者的接口规格以及技术标准完全相同，这种组装线的价格在30元左右(质量较好的)，而原装的价格在200元左右；至于普通的HDMI线价格则在80元左右(HDMI线属于通用线材，可以在相关的高清设备专卖店内找到)。

PS3相关价格参考

商品名称	参考价格
PS3(40GB)	2800元
PS3(60GB/80GB)	3400元
无线六轴手柄	280元
无线震动手柄	450元
原装色差线(兼容PS2)	250元
组装色差线(兼容PS2)	30元
原装1.5PP HDMI高清线	330元



X360



X360是微软进军游戏产业的重要一环。其优异的硬件机能以及成熟的Live网络环境都体现着微软的技术实力，与此前的老Xbox相比，X360的进化不仅体现在机能硬件上，游戏软件方面也大为加强。发售两年有余的X360，是次世代软件阵容最为丰富的一台主机，而随着许多日系厂商不再将其作品进行“独占”而改为全平台之后，X360版本自然是不会缺少，这也就使得X360成为了目前价格最便宜、游戏数量最多，后期投入最少的一台主机。同时，随着新版X360主机的发售，三红问题也大为好转，对于想使用最低成本进入次世代的玩家来说，已经没有什么可犹豫的了。

X360购机指南 ① 何谓“三红”



对X360稍有了解的玩家一定知道“三红”是一件多么可怕的事情。X360主机电源键的四周有四个构成环形的小灯，英文里叫做“Ring of light”，预警状态则是以闪烁不同数量的红灯来表示主机的错误状态，亮起三红灯则表示主机硬件出现了严重故障，已经无法继续工作。而三红的主要原因是由于X360主机的GPU图形处理器由于工作时发热量过大，散热系统无法在机器运转时及时地将热量排出(并不是散热系统不够好，只是X360的GPU的发热量实在太大)，而在关机后“强悍”的散热系统却能在相当短的时间内将GPU的表面温度降至正常温度，于是这一热一冷之间所产生的热胀极易导致GPU脱焊，如此便出现了“三红”。“三红”一旦发生，基本就意味着这台主机寿终正寝，尽管国内存在所谓的修复技术，但依然是治标不治本的方法。

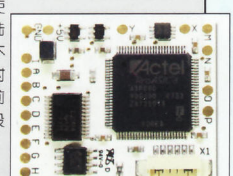
X360购机指南 ② 推荐选购港版

由于X360的版本较多，而每个地区版本的包装内附带的内容也都有所区别，其中港版Value Pack版包装内为：X360主机一台、正版游戏两张、20GB硬盘一个、无线手柄一支(附碱性电池一对)、Xbox-LIVE耳麦一副、电源线及220V电源适配器一套、一条网线、一条色差分量线。而日版则为360主机一台、正版游戏两张、20GB硬盘一个，无线手柄一支(附碱性电池一对)、D端子线一条(仅出现于日本国内电视机的特殊端子)、Xbox-LIVE耳麦一副、电源线及220V电源适配器一套以及多媒体遥控器一一个。尽管日版要较港版多出了一个遥控器，但却是110V的电源以及日本国内专用的D端子信号线，如果另外购买原装配件则价格远不止单独购买多媒体遥控器的便宜，而如果购买组装配件，则与主机使用最为密切的电源与信号输出的稳定性则会大为下降，将对主机寿命构成影响，因此推荐大家还是购买更贴近我们生活的港版主机。

X360购机指南 ③ 刷机与破解

目前各版本光驱(包括最新的LG0079以及BENQ)均有方法进行刷写破解运行D版光盘，但由于主机的体积因素以及电脑硬件的限制，一般玩家难于自行动手完成刷机，所以店家也都直接提供刷机服务，购买时直接选择购买已经刷好的机器即可。另外，破解之后还可以读全区游戏，而作为玩家只要用几张来自不同区域的游戏测试一下是否都能正常读取即可。

软刷固然廉价且方便，但却无法防止使用D版游戏的X360主机登陆LIVE后被BAN(封主机ID)。而解决这一问题的惟一方法便是安装直读芯片NME-360 v2.0!，它对应目前所有X360光驱，芯片能自动识别正版游戏与D版游戏，还可欺骗微软在LIVE上的固件检查程序，即使使用D版游戏光盘登陆LIVE进行游戏，也不会出现E66错误或封号。不过该芯片目前离正式上市还有一段时间。



▶ NME-360 v2.0! 芯片

X360购机指南 ❹ 挑选新版65nm主机



■新版超值包

对于X360来说，最受玩家们关注的莫过于如何辨别是否是采用65nm制程的新版机型。现在市面上所谓的65nm主机，仅仅是CPU中央处理器采用了65nm制程，而三红的罪魁GPU图形处理器仍然与先前主机一样是90nm。然而新版主机由于采用了多种削减能耗的技术，使得主机的总功耗与机身温度均有大幅度下降，从一定程度上来说抑制了“三红”问题的发生，虽说不能保证不再出现三红，但比起老主机来说，发生的几率确实大大地降低了。同时新版主机还搭载了HDMI端子，所以目前最适合购入的莫过于这种新版主机。新版主机目前存在于三种包装当中，一种是《光环3》限定版主机、一种是黑色精英版主机、一种则是目前最为常见的附带两张正版游戏的“Value Pack”超值版普通白色主机。但大家需要注意，新版主机必然采用以上三种的形式进行发售，并均搭载了HDMI端子，但这几种包装内的拥有HDMI端子的主机却并非都是新版主机。两者间的关系为


▲机身上能与包装盒上找到同样的编号。

充分非必要条件。由于产品批次问题，有不少采用新的“西风”主板的机器尽管也搭载了HDMI端子，却并非使用65nm的CPU，如何进行区分便是最为购机当中最为关键的问题。

首先我们可以根据X360的包装盒上的生产日期与批号，进行简单的判断，原则上来说是生产日期越晚，批号越大，则该机器为65nm制程的可能性就越大。经统计证实，生产日期在2007-10-10之后，批号为LOT NO 0738之后，并且为TEAM FDOU生产的则必为65nm主机。除此以外还能从主板上加以区分，但由于正常情况下没有BOSS会允许你将主机大卸八块后精挑细选，所以通常只能从主板外部的几个特征进行辨别。

首先，新旧CPU所配备的散热器是不一样的，从主机底部(竖立)可以看到CPU的散热器，旧版90nm制程的CPU能很清楚地在散热器上找到一条直径约为1.5cm粗的采用金属铜制作的红褐色导热管，而65nm的CPU散热器只能看到银白色的整块均为铝合金制作的散热器。

特别TIPS 【levelup.cn提供】

下面是截稿前紧急得到的一则消息：在识别65nm主机方面，目前已有人发现了一个更为简便易行的小窍门——只要检查外包装上条型码下方主机规格一栏信息，如果电源功率显示为175W，那么这台主机便必为65nm主机无疑。虽然这个方法尚可能存有被造假的风险，不过短时期内应当可以成为玩家们挑机时的重要参考依据。



X360购机TIPS 接上显示器打游戏

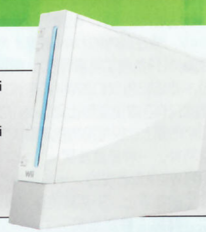
X360需要购买的周边配件较少，基本上来说把主机扛回家就可以开始玩了，而如果需要接上显示器来玩游戏则还需要单独购买原装VGA线。这也是微软来自PC界的特色，运行X360后直接插上显示器即可使用，而显示器也是目前实现高清画面的最为便捷的手段，推荐购买。

X360相关价格参考

商品名称	参考价格
X360新超值套装(带2张正版)	2800元
原装手柄(无线)	320元
原装手柄(有线)	270元
原装VGA端子线	260元

Wii

Wii凭借前所未见的独特体感控制方法为游戏界带来了一场革命，新出的周边WiiFit更是让Wii成为一台健身器，你不再是在电视机前呆坐着活动手指玩游戏，而是手舞足蹈地感受游戏的乐趣，直观的操作也使游戏的上手难度更低，即使你从来没玩过游戏，也能轻松跨入Wii的精彩世界。Wii遥控器还具备红外感应器，从而实现鼠标一样的感应操作，或是当作主视角射击游戏的光枪使用。如果你对游戏画面没有过高的要求，那么Wii的表现足以让你满意。一个人玩Wii确实很有意思，但一群人玩Wii带来的快乐更多，如果你想给家人带来更多欢声笑语，Wii将是不错的选择。



Wii购机指南 ❶ 区域限制很严重

要买Wii，先要明确什么是主机区域版本。Wii采用了区域版本限制，日版主机只能玩日版游戏，美版主机只能玩美版游戏。别小看了主机区域版本，以前买PS2区域版本有差别加了直读就OK，可是Wii区域版本与主机固件升级挂钩，加装了直读虽然能够运行其他区域的游戏，但却也使得Wii能够经由其他区域版本游戏所附带的与主机不对应的区域版本的升级包进行升级，从而导致出现系统故障(轻则出现多余的频道，重则无法启动)。目前市面上最常见的主机就是日版了，也有小部分美版主机，但由于美版主机捆绑了一套《Wii Sports》软件，价格要昂贵一些(相当于捆绑了一张正版游戏的价格)，所以还是日版主机划算。其他方面日版与美版配置基本相同，尤其都采用110V电源，所以电源是不能直接接在我们家里的插线板上的。大家买机时一定要搞清自己的主机版本，因为日后升级固件时如果用错了固件区域升级包，就可能直接导致Wii变砖头。


■网友恶搞的“Wii砖头”

选好版本，跟老板谈好了价格，就可以拿一台机器开箱验机了。相比其他主机，Wii的配件就要显得多一些了。一套标准的日版Wii主机应当包括的配件有：主机一台、主机支架一个(以及支架辅助托盘一个)、信号感应条一个、信号感应条支架一个、遥控器一个，遥控器挂绳一条、双节棍控制器一个、110V交流电源一个、AV线一根、5号电池2节，还有一些说明书以及任天堂会员俱乐部编号纸等材料。目前Wii的翻新机基本没有，所以不用太担心买到旧货，但Wii都是经过长途运输到中国的，产品可能会在运输过程中磕磕碰碰造成一些意外损伤，所以还是先从外表上细细检查一番吧。另外，也不排除店商将一些二手机拿出来重新包装摆上柜台的嫌疑，这就要大家仔细观察看看主机棱角是否有磨损、吸入式光驱的入口是否沾有灰尘，细节扫描完毕，全部确认后就该开机检查了。

Wii周边购买推荐 ❶ Wii平衡板

而Wii上最特殊的控制器——Wii平衡板目前也已经上市，但目前没有单独销售，而是捆绑着体育软件《Wii Fit》一同发售，目前价格还在900元上下徘徊，如果不急再等一两个月跌回600元左右的正常价格购买，相比买一套健身器材还是比较划算的。


▲Wii平衡板

Wii购机指南② 直读安装要认清

目前新版带有D2C光驱芯片的主机价格在1900元左右，而改机用的D2CKey由于没有仿造品，原装品的售价在350元左右，所以导致加装后的主机价格在2300元左右。而先前能够安装Wiikey的D2B芯片的主机由于卖一台少一台，其价格已经被炒至2450元左右，无论是否改机（组装Wiikey的价格不过十块钱而已，所以买机就算白送了）。

Wii主机的直读发展得还是比较成熟的，也正因为直读的诞生令Wii在国内的普及速度大大加快。目前市面上比较主流的直读芯片就要数WiiKey、D2CKey了，两种直读出自同一个破解小组，分别针对旧版主机和新版主机的。当然，直读也是有仿货的，WiiKey的仿货常常被称为克隆WiiKey，这种仿货价格便宜，对于游戏的支持与原装完全一致，硬件质量也过得去（工艺与原件都十分简单，好仿造）。而D2CKey的仿货目前还未出现，原装的价格自然很高，再加上安装难度大（飞线31），整个下来安装就要400元左右。新旧两款直读对比游戏兼容性，新自读D2CKey显然要比老自读Wiikey来的完美，最明显的差异便是《超级马里奥　银河》，D2CKey直接能够支持，而Wiikey则要对直读内核进行升级后才能运行（Wiikey最新版本内核为1.9g）。

直读的功能除了让Wii主机玩盗版Wii游戏外，还能够让Wii运行大盘刻录的NGC游戏。直读装好后别忘了在店商那里升个级。升级分为主机升级和直读升级两项内容，目前主机最新版本是3.1J，在店里用张日版《Wii Fit》就能升级，完成这些事情后，主机部分就算完全搞定了。


Wiikey


D2CKey

Wii购机必不可少① 变压器

Wii需要购买的周边、配件也是所有家用机中最多的了。首先，不论日版还是美版主机，附赠的电源都是110V，插在国内的220V插座上肯定会烧掉（只是烧了电源而已），所以千万不要忘记为我们的Wii买电源，不然就只有在家里望梅止渴的份儿了。目前市面上比较常见的电源解决方案有两种，一种是直接买一个220V的组装Wii电源适配器，一头直接插在家里的插座上，一头直接连接Wii即可；而另一种则是买一个220V转110V的变压器，需要将Wii的原装电源插在上面来使用。采用第一种方案购买Wii专用的220V组装直插电源的价格大约在60元，这种方案的优点是使用方便，但缺点就在于组装电源的质量缺乏保证，可靠性与稳定性相对比较低。而采用第二种方案的话，切忌购买那种10多元的小变压器，对付NDS掌机，这种变压器功率还算够，可对Wii而言，这种变压器简直就是地雷！所以尽量买那种价格60元以上、体积比较大重量较沉的、功率100W以上的大变压器，不过这种东西就不用在电玩店购买了，去电子市场买更可靠一些。电源不好往往会导致电视显示的游戏画面有横纹、游戏中意外死机等现象，所以还是推荐大家购买专业变压器。

Wii购机必不可少② 色差分量线

仅使用主机标配的AV端子是难以再现Wii的真实画面水准的，如果你们家的电视有色差接口，那么一定要买一条色差线回家，接在电视上不论清晰度还是色彩饱和度，一定都让你满意。Wii主机支持最高480p的逐行显示输出，而且这种输出效果只有使用色差线才能达到，如果你的电视支持逐行扫描，那么色差线会让Wii的效果更加华丽。就算你的电视没有色差接口，也推荐你购买一条S端子线，它能很大程度地提高画面清晰度，效果也是使用色差输出无法比拟的。任天堂原装S端子线和AV端子线售价都是2500日元，在电玩店购买的价格大约190元左右，而组装线价格则在40～80元之间，价格相对比较低廉。一些知名周边厂商推出的组装色差线效果还是不错的，不过从信号抗干扰性来衡量，自然还是原装线更好。这里要提醒打算购买原装线的玩家，一定要小心那些组装仿货，外表与原装线几乎无异，但实际价格只有50元左右，许多JS将其当作原装线出售，获取其中差价部分的暴利，因此购入时一定要小心。原装线的包装内部有蓝色塑胶封条、金属接头较有光泽、两根音频线分离套上有“AUDIO”字样，这些都是组装线不具备的，购买时一定要细心挑选。

Wii周边购买推荐② 双节棍手柄套装

Wii主机只附赠了一套手柄，而想要众乐乐，就必须付出一点代价了。Wii遥控器手柄（右手）和双节棍手柄（左手）是分开出售的。遥控器的官方售价是3800日元，市面售价大约在320元左右。遥控器是可以无需双节棍单独使用的，而且大部分Wii体感游戏都只要遥控器就能玩，所以要想多人玩Wii，购入遥控器是必不可少的。而双节棍不能单独使用，实际上是作为遥控器的拓展部分，通过连接线插在遥控器上使用的。双节棍的价格为1800日元，在国内售价目前是230元左右（居然这个也能涨价）。这样算下来购买一套Wii手柄的价格将近要550元。由于Wii手柄科技含量过高，所以目前市面上还没有组装货，但却有换壳翻新和翻修产品，因此购买时还是需要精心挑选的。除了双节棍手柄套装之外，考虑到一些传统游戏和官方提供的虚拟主机服务（其实就是Wii主机上的FC、PCE、SFC、MD、N64等经典主机模拟器）的操作，任天堂还推出了一款Wii的经典控制器，与双节棍一样需要配合遥控器来使用，价格也与双节棍相同。

Wii周边购买推荐③ NGC游戏专用手柄与记录卡

Wii主机向下兼容NGC游戏，但这并不意味着你只要把Wii抱回家就能玩NGC游戏，而是需要另外购买NGC手柄和NGC记忆卡插在Wii上面才行。由于NGC主机本来在国内就不多见，而且历时已久，所以原装配件在市场上就更难找了，而且就算找到，价格也绝不便宜。不过相比Wii的手柄，NGC手柄和记忆卡的科技含量可就没那么高了，大可放心购入市面上的组装货。组装NGC手柄的价格一个大约30元，而记忆卡则按容量大小不同售价也各不相同。一般买128MB的大容量记忆卡即可，有2043格存档栏位，绝对够用，价格也就不到百元，性价比很高。另外，如果想要使用NGC金手指，你还需要多购买一块记忆卡作为金手指存档卡，这一块就可以买小一点了，4MB、8MB、16MB、32MB，反正40元以内足够搞定，还可以让老板给你刻录一张AR金手指的引导盘。加过WiiKey直读的主机是可以直接玩用大盘刻录的NGC游戏的，只要你将NGC手柄和记忆卡插在立起的Wii主机顶部插槽，再放入游戏光盘就能玩到那些经典游戏啦。顺带一提，玩Wii游戏是不需要记忆卡的，因为主机内部已经有512MB的存档空间，足够你存上千个游戏了。而且Wii游戏存档还可以备份在SD卡上，如果你经常需要拷贝存档，可以考虑购买一块SD卡。



NGC手柄

Wii相关价格参考

商品名称	参考价格
Wii（D2B带自读）	2450元
Wii（D2C带自读）	2250元
双节棍套装（左+右）	550元
Wii平衡板（同捆《Wiifit》）	900元
Wii Zapper（光枪）	160元
高仿色差分量线	70元
组装NGC手柄	30元



后记

看完本文，可能有些读者会问：“为何没有PS2的购机指南？”这个问题我们确实有认真考虑过。实际上，任何一台主机的相关指南差不多都能写成一篇文章来进行指导，然而杂志篇幅有限，只能权衡轻重，有选择地挑出目前广大玩家们关注的重点来介绍。如果大家有对PS2的购机情况有疑问的，不妨来函向本刊的“问题小卖部”进行咨询（question@ucg.com.cn），栏目主持人晴天同学一定会对相关内容进行补完答疑的，我们这里就不多赘述了，敬请原谅。

最后，祝愿每一位玩家都能在这个冬季里陪着心仪的主机玩到爽！



文 邪魔天使 美编 Yuki

チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宫

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	Square Enix	角色扮演
Wii	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	日版
	2007年12月13日 　1人	6800日元
	对应任天堂 Wi-Fi 网络	对应玩家年龄：全年龄

操作简介

游戏在选择NEW GAME后会让玩家选择遥控手柄的握法，这里介绍的操作是将遥控手柄当传统手柄的横握方式，请大家注意。



HOME	暂停
十字键	选择，移动
+	打开地图
−	迷宫中斜方向移动
①	取消：迷宫中轻按一下面对最近的敌人，长按进入方向转换模式
②	决定：迷宫中普通攻击
A	打开主菜单
A+①	打开道具菜单
A+②	打开技能菜单

迷宫探险

既然是《不可思议的迷宫》，迷宫自然是游戏的重点。游戏中的迷宫大致分为两种，一种是普通迷宫，游戏主线剧情的迷宫大都是普通迷宫；另一种迷宫是限制迷宫，限制迷宫顾名思义就是有限制条件的迷宫，比如只能从LV1开始、等级限制在LV10、HP只有1等，很多支线迷宫都是限制迷宫。

在迷宫中行动是要很谨慎的，不要随意的乱跑，迷宫里特别是后期，每一步都很重要。首先是斜方向移动，这是基础移动技巧，特别是在BOSS战时，每一步移动很珍贵，斜方向移动可以节约一个回合。然后是空挥，游戏中每做一个动作就算过一个回合，不管是攻击、使用道具等，当陆行鸟和敌人相隔一格时，可以空挥一次吸引敌人走过来，然后自己可以先制攻击，不过需要注意有的敌人是有两格以上的攻击技巧的。接着是地形，最简单的就是利用单人宽的通道，自己守在通道口，让只有一个敌人能攻击你，这样就避免了被围攻的可能性，特别是在碰到怪物屋的时候该技巧非常有用。

另外还需要注意的就是满腹度，满腹度一开始是100%，随着行动会下降，职业不同满腹度下降的速度也不尽相同，当满腹度降到0时就开始减HP，所以要随时注意满腹度的多少。迷宫里地上有野菜图标的格子可能加满腹度，但也有一定几率减满腹度。



职业

职业是本作最大的亮点，游戏中陆行鸟得到职业的记忆后就可以转职为该职业，进迷宫和BOSS战前都有机会让你转职。每个职业最高等级为8，每个职业都有各自特有的技能，根据迷宫的特点转相应的角色对战斗很有利，不过大家还是可以按自己的喜好来转。

すっぴん

初期就拥有的职业，每项能力都很平均，无缺点也无优点，拥有单体、范围、加速等实用技巧，其中的挖宝很有趣也很实用。

ナイト

通过锻冶屋フレイヤ的记忆就可以入手，HP、防御力、魔法防御力都很高，不过攻击大都是一格，所以对于远距离攻击的敌人可能有点麻烦，而且骑士的满腹度减得很快。

白魔道士

通过神父ローチェ的记忆就可以入手，白魔道士的魔法防御可以说是最高的，擅长回复、辅助等魔法，而圣属性的魔法对恶魔、不死系的敌人有特效。

黑魔道士

炎之守护者迷宫的第10层入手，物理防御力低，HP也少，序盘估计比较辛苦，但成长之后能够习得炎爆、陨石等超强力的魔法，属于大器晚成型职业。

龙骑士

通过メーア的记忆入手，HP、攻防都属于中上，技巧多以战技为主，属于比较平均职业。等级8的技巧冈格尼尔为前方6格贯通攻击很适合通道式打法。

シーフ

想得到盗贼需要进入迷宫中的商店，盗取柜台上的盗贼之记忆，不过此时老板迷宫英雄X会来打你，迷宫英雄的攻击力很高，硬碰硬只有死，所以给他一个睡眠然后就跑吧，黑魔道士的睡眠魔法、睡眠魔法书都有效。盗贼的HP、防御力比较低，但回避率是最高的，还有超实用的偷盗技巧。

学者

通过水之守护者迷宫的20层入手，能力平均，攻击力较弱，但SP的回复很快，不过技巧大都与道具有关，在有限制条件的某些迷宫里会很实用，但在剧情迷宫里实用性很低。

忍者

通过ヴォルグ的记忆后入手，强化战斗的职业，技能包括远距离、近距离、异常状态，技能丰富，不过忍者的SP回复比较慢，所以不能乱用技能。

暗黑骑士

通过光之守护者迷宫30层，战胜クロマ之后入手，该职业牺牲了防御力，但拥有很强的攻击力，系列经典的消耗HP进行伤害的攻击也保留了下来，吸血攻击也是其特色技能。

踊り子

在ステラ农场左下角谷仓里调查洞与ロマンチックフレーズ对话输入"ぴるえっとぱどぅしゃ"后得到，舞者利用华丽的舞蹈进行攻击，别小看了该职业，其技能非常全面。

装备锻造

在通过フレイヤ的记忆后就能利用锻冶屋进行锻造和合成了，锻造时需要注意装备后表明的上限值，该值就是可以锻造的次数，锻造到上限后有机会再锻造一次，成功后能力加5，不过有很大几率失败，所以请善用S/L大法。另外，锻造高级装备需要很多金钱，此时大可购买低级装备锻造，然后再与高级装备合成，那样就可以节约不少钱。装备上还有许多有特殊效果的印，每个装备有固定的孔，有多少孔就说明可以装多少个印，合成时印自动相加。其中防腐蚀的印一定尽早镶嵌，因为有的敌人会腐蚀技巧，永久性降低装备的强化效果，要恢复只能再去花钱锻造。



©2007 SQUARE ENIX.CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN/Toshiyuki Itahana

鬼魂基因	Idea Factory	策略角色扮演
PS2 スペクトラルジーン		日版
2007年12月13日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

作为一款策略角色扮演游戏，游戏的整体把握还不错，游戏的平衡感还是很到位的。游戏里3位女主角的声优是游戏的一大亮点，声优控一定要玩这个游戏。而且三位女主角的选择不是单纯的重复，选择的不同，游戏剧情和加入的同伴也会有所不同。游戏系统并不复杂，但是却很耐玩。地图不大，但是一次通关至少也要30小时以上。不过游戏的缺点也很明显：作为系列游戏的最新作，我实在看不出除了故事是新的，其余的还新在什么地方。画面平平也就算了，可是游戏的细节操作实在不敢恭维，最可恶的是战斗中不能存档！而且把本来可以在1周目做完是事情硬是拖到4周目才完成，明显是在故意延长游戏时间。基本上在1周目是培养不出什么优秀的职业，好东西全部要在2周目后才出现，这样完美通关的话至少要120小时以上，真是时间谋杀。

文 阳光成员 好想sleep 编 邪魔天使 美编 NINA



只有4周目才能体会真正的游戏全貌!

Idea Factory开发的《鬼魂基因》是已拥有12年历史的"《鬼魂》系列"最新作。虽然是以全新舞台来展现全新的故事，但在游戏中以往的一些角色也会出现，不仅能让系列作的支持者倍感亲切和熟悉，也让内容更具乐趣。而且游戏需要4周目才能算完全通关，非常耐玩!

系统简介

战斗菜单

一共有移动、技能、秘义、道具、能力、待机。

移动 移动后需要选择停留方向，由于背后攻击可以提高命中率和伤害，所以也要十分注意。移动有其余指令仍然可以执行。移动后按×键将回到移动前状态。



技能 可以使用装备的攻击技能，消耗SP。但是只有第1招没有消耗SP，但是攻击一般较低(其实就是通常的普通攻击)。

秘义 使用已经装备的辅助技能，消耗SP。基本是提高命中、防御之类。

道具 使用道具复活、回复等。也有部分可以用来攻击的道具。

能力 查看自身能力及状态。

待机 选择后，自己人物的这个回合结束。

设施以及功能一览

设施	功能
兵厂	增加战斗人员上限。多1级增加2。
商店	道具的买卖。等级越高，卖的东西越多。
工厂	基础设计图，可以开始生产。等级越高，生产的数量越多。
格技馆	创造流派
研究所	设计图制作，可以进行研究。等级越高，研发的种类越多。
作战所	增加AP。多1级增加2。
训练所	在配置据点处提升战斗经验值
市场	每回合收入增加
防壁	城壁值上限+1
城壁	城壁值上限+3
挖掘所	能取得好的道具
魔导煅冶	制作魔剑必须的设施，只能在矿山上建造。



行政外交

所有行动都要消耗AP(军事行动值)，AP一共是20点，AP每回合都会自动回复。

探索 消耗2点AP。派遣一人进行据点内的搜索，可能搜索到人、钱、物品等。具体效果和探索值有关。行动之后的人不能选择。非剧情人物有一定几率探索后失踪。

设施建设 消耗4点AP。有兵厂、商店、工厂、市场、城壁、格技馆、研究所、作战所、训练所。所有项目只能选一个建设，不满意可以再建设其余的设施，但之前建造的设施将不复存在。有建设等级的设施建第2座时，等级提高1，对应的效果也会上升

防御强化 消耗2点AP。强化城壁值。生产数值越高的人消费的金钱越少，得到的效果越高。

侵攻 消耗6点AP。向邻接的据点发起攻击。据点的"城壁值"的设定关系着进攻和防御。在攻防战中达成各种条件就能获得相应的减少点数。进攻时，敌人全灭，城壁值减2。破坏结界石(只有防御侧才有)，城壁值减3，反之易然。城壁值为0时，就能占领据点。





讨伐 消耗3点AP。与势力内的怪物战斗，主要是为了获得经验值、素材、物品以及金钱。当地据点的怪物都有"危险度"。危险度越高，敌人越强。危险度随着季节、地点以及每回合变化着。

土地开发 消耗3点AP。让占领据点的土地属性发生变化。这样使得当地的收入、可建造建筑发生变化。同时使得战斗地图(该据点)发生变化，战斗时要注意。但是具体的改造情况和开发者的具体参数有关。

露天商 消耗1点AP。需要在各地探索时，有一定几率出现。不用建设商店就可以买到东西。每地的商品都不一样，但是数量有限。

©2007 IDEA FACTORY

战略指示

士兵一览 无消耗，查看士兵状态等资料。

炼魔传承 消耗4点AP。可以用有一定的战斗勋章的人员创造新的战斗单位，要消耗职业书。新的战斗人员继承之前的能力以及特有属性(必须要有流派)。用来传承的人员从此就消失了，不会再次出现，请使用时要慎重。

士兵消除 无消耗，除名不需要的战斗人员。剧情人物不能消除。

流派作成 消耗4点AP。必须要有建造格技馆才会出现。可以用有一定的战斗勋章的人员创造自己的流派，在传承时能继承特技和能力的加算。

魔剑作成 消耗3点AP。必须要有建造魔导煅冶才会出现。用武勋满了的人员制作成魔剑，但是被制作的人也就消失了，但是魔剑一般威力巨大。

买卖 消耗1点AP。必须要有建造商店才会出现。里面的商品有些必须要开发才能买卖，而且贵重的道具要在高等级时才会出现。



研究 消耗2点AP。必须要有建造研究所才会出现。可以研究新的高级武器、职业书等。开发出来后可以登录到工厂进行生产。

生产 消耗2点AP。必须要有建造工厂才会出现。可以生产新的武器、职业书等。等级越高，可以生产的东西也就越多。

情报 无消耗，可以查询当前据点、装备、道具等的具体情况。

系统 无消耗，可以设定部分系统、存档、返回标题画面。

指示完了 无消耗，结束当前回合。

初期发展建议(新人向)

由于初期什么都很紧缺，所以主要把重点防在财政上。把初期的据点设为市场，在有了一定的收入后就可以建造商店(十分重要)。这个游戏有很多设施可以建造，其中必须要建造的有：作战所、商店、工厂、研究所、格技馆。除前两个外其余设施只建一座。由于商店在初期没有太好的道具，基本上好东西和转职书都是在和敌人的战斗中取得的，这个时候想要制作出更好的武器和道具时就要用研究所进行开发然后去工厂进行生产。剧情角色是非常强的(是职业强)，所以就算是到游戏后期也是我方的主力。其余大众脸由于职业是初始职业，等到中后期一定要转成其他高级职业。这个游戏没有转职的概念，只有利用炼魔传承来制造新的战斗人员，这个时候才能转换职业。多利用讨伐去获得更多的经验和素材。攻下新据点后，城壁值减半，必须先进行强化。但是不能超过城壁值上限，上限值和具体据点有关系。由于有时间限制，所以必须建造作战所来增加AP上限，当然，合理的安排是很重要的，如果在一个回合里有要侵攻的步骤，请最先完成，因为其余操作可能回导致某些人员行动结束，就不能参加战斗了。到了游戏中后期可以制作出魔剑，就是用我方一人来作出魔剑，但是那个人也就消失了。用来制作的人越强，魔剑作出来威力越强，这样的魔剑是一般武器所不能比拟的，请在1周目至少做一把出来，这样基本就没有人是你的对手了，而且下个周目时还可以继承这个武器。



心·得及其研究

战斗要点

战斗中不能存档。只有回到行政画面才能存档。另外在战斗中如果战斗不能，不会死亡，只会出现负伤的状态，就是不能参加下一次的战斗。要休息一个回合才能回复。战斗一般都有回合限制，在限制内没有分出胜负，就算进攻方失败。



关于连击，必须要满足3个条件：其一是具有连击的这个技能(援护)；其二是被攻击者必须在连击者的攻击范围内(援护特技)。其三是连击者有足够的SP发动攻击。即便如此，发动的几率也不是100%。不过发动攻击者不一定是要近身的才行。连击数越高，伤害加成越多，可以说是对付BOSS等难缠角色的利器！

攻击结界石，不论攻击力再强，一次伤害也只能给予1点伤害。但是连击不算，几次连击，其攻击次数就是几次。一次侵攻战，只要全灭敌人或者破坏结界石就直接结束战斗，通常不能一起达成全灭敌人、破坏结界石这两个条件。遇见城壁值大于3的据点，只有多次攻击，使其降为0。



职业越高级(星星的多少)，人物成长后的能力越高。初级职业就算99级也未必能赢过20级的高级职业，所以多利用炼魔传承来转成高级职业。这样即便是等级低也不会造成太大的困难。想要快速升级，就选择去讨伐，在防卫战中使用物品スカラベ。它的作用是使当前战斗的回合数立刻为10，也就是说用了就能结束战斗，但同样能得到大量的经验值。对等级低的人升级特别有效。

按□是自动对话，按△是跳过对话。最初开始的3个选项，从上往下依次对应大公主、2公主以及3公主。

2周目以后继承

①金钱

②非剧情角色3人(包括其身上装备)

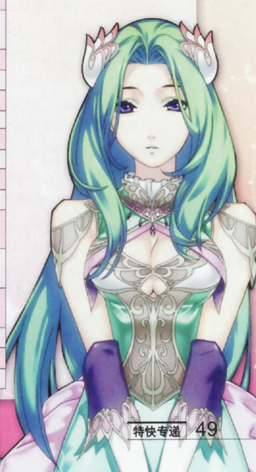
③道具(武器、防具、转职书等不继承)

④物品图鉴(已经研究出来的物品也继承)

⑤主人公カイン作为武将使用可能(等级1、能力很弱)。

所有能加入的角色及其方法

カイン	二周目开始时自动加入
三位公主	势力王立骑士团毁灭后，ルナカン、ジーマ、ルーファス三人之一成为同伴。三人之一进行探索。(场所不限，但是探索后人员自动消失)。
トスカ	势力トスカ盗贼团毁灭后,在バルカム山探索时发现トスカ。选择"マンドラゴラジュースを飲む"。
ガナッシュ	势力トスカ盗贼团毁灭后,在トラキソン砦探索。选择"优しそうなところ"。
ムライ	势力トスカ盗贼团毁灭后,在アルテピック砦探索。选择"食べ物を买てきて渡す"。
ルナカン、ジーマ、ルーファス	势力王立骑士团毁灭后分别在セレ、シルニアの里、ハールボルン探索，选择"寻ねたいことがある"。
トール(モーリア、ネヴァン的场合限定)	说得トール后，回有停战宣言的剧情出现。之后去ファナ・ローイ探索，选择"确かに无理かもしれない"。
フィオラ(モーリア、ネヴァン的场合限定)	在发生フィオラ和茜对话的剧情后，在ザン・ガレン探索，选择"そうならないように努力する"。
フィオラ(エポナルート的场合)	出现トール被抓走后的剧情后，过一个回合会发生フィオラ和カンパニュラ来见カイン的剧情，选择"仲间にする"。
カンパニュラ(モーリア的场合)	说得トール失败，在势力暁の天魔团毁灭并发生トール死亡的剧情后，去タランガル探索，选择"仲间にする"。
カンパニュラ(エポナルート的场合)	天魔团出现后1年半以上没有消灭势力王立骑士团为先决条件，在发生トール被抓走后的剧情后，フィオラ和カンパニュラ来见カイン的剧情，选择"仲间にする"。
ジュレイ	势力真エムニート毁灭后，发生マイレンの再兴的剧情。在マイレン死亡后，发生ジュレイ旅行的剧情后去メイデナーピーク探索，选择"これはすごいですね"
ゼン	在マイレン死亡后，发生ジュレイ旅行的剧情后去エルゴレア探索，在ジュレイ成为同伴的情况下选"一起に探す"；否则选"仲间にする"
ジャンビヤ、イーライ(二周目)	势力冥界军毁灭后，去イデマ遗迹探索，选择"一起に魔神を倒そう"
オラシオン	进入游戏第二年后，出现2个オラシオン的剧情后去任意地方探索后选择"仲间になってほしい"
茜	ファウザー被杀的剧情后，在势力切换的时候有一定几率加入。剧情里选择""仲间にす"



游戏立方 GAME3

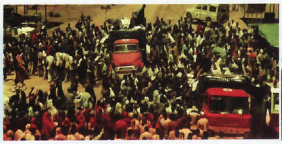
Vol. 139

栏目主持 ACE飞行员　Email Game3@ucg.com.cn

前不久《GTA IV》发布了全新的预告片，与最初几段视频比较，游戏给我略微缩水的感觉。可以说"缩"已经成为当前次世代大牌游戏无法避免的通病。毕竟理想、现实以及金钱都是需要权衡的大问题。谁是目前家用游戏机最强画面？我个人认为是《生化危机5》，起码从游戏惟一公开的一段预告片判断是这样。自从今年E3首度曝光之后，《生化危机5》就开始了潜水行动。但愿明年再度看到《生化危机5》时，他依然能保持第一次那种势不可挡的强大势头。

多边共享区

ENTER THE GAME





▲左边图中红色的卡车是国际人道救援组织用来发放生活维持品的，被饱受煎熬的人们团团围住。说实话这个场面倒有点像《丧尸围城》。而在《生化危机5》中我们也能看到类似的人山人海的场面，比如右图。

黑鹰坠落 X 生化危机5

Gouki 提供





▲在电影与预告片当中，都出现了这么一位手拿扩音器煽动民众的角色，他们都留着同样的胡子，戴着同样的墨镜。





▲酷热的非洲大陆，光照与阴影的对比非常强烈。电影中的这个镜头将当时摩加迪沙混乱的局势与民众的躁动情绪完整地表达了出来，而在游戏中也有类似的场面。

由雷德利·斯科特执导的《黑鹰坠落》是近年来最成功的现代战争电影，影片忠实还原了1993年美军在索马里的战事。由美国陆军游骑兵部队和三角洲特种部队所组成的近百人的小队在非洲执行一项秘密任务时，两架美军160航空团的UH60黑鹰直升机被先后击落坠毁至索马里首都摩加迪沙城区，直升机上的幸存成员陷入民兵的包围之中，秘密行动随即变成了拯救行动。美军与索马里民兵激战15小时才在巴基斯坦维和部队的掩护下撤回安全区，共有20名美军士兵在行动中丧生，而索马里平民和民兵伤亡超过1000人。

《黑鹰坠落》的看点无疑是长达100分钟的战争场面，真实的战争元素将现代战争表现得淋漓尽致，特别是巷战场面更是成为日后多个电影的拍摄范本，而除了电影本身推出的同名游戏外，进入次世代以来，我们在越来越多的现代战争游戏里都能看到《黑鹰坠落》的影子，近的有已经发售的《使命召唤4 现代战争》，远的有还在制作中的《潜龙谍影4　爱国者之枪》，除此之外，电影中的许多桥段都成为游戏业争相"致敬"的对象——于是，我们在《生化危机5》，这款Capcom 2008年最重要的作品中也看到了似曾相识的画面——其实对于同样也发生在非洲，同样也有"暴民暴动"场面的《生化危机5》来说，《黑鹰坠落》的确是有太多让Capcom制作人学习和借鉴的地方。

搞笑艺人丰原功补

纱迦 提供

11月19日，微软举办了《失落的奥德赛》完成纪念会。会上坂口博信（导演）、植松伸夫（音乐）、重松清（剧本）三巨头悉数到场，而为游戏中3名主要角色配音的声优也来到了现场。在这些声优中我们看到了一个熟悉的身影——丰原功补。

丰原功补1965年出生，出演过多部电影和电视剧，不过真正为中国观众所熟知的则是他在日剧《电车男》中的精彩表演。在这部作品中他饰演餐厅老板樱井和哉，为追求女主人公不择手段，可惜每次都会失败。在《电车男》之后，他又在《交响情人梦》等多部日剧中出演，其搞笑而夸张的演技给我们留下了深刻的印象。

在《失落的奥德赛》里，丰原功补为杨森（ヤンセン）这个角色配音。据坂口博信透露，丰原功补在配音时不按剧本要求、全凭即兴发挥，结果留下了无数笑料。在实际游戏中我们可以看到，借助次世代的威力，杨森不仅台词令人发笑，就连肢体语言乃至面部表情都可圈可点，可谓十足的活宝。期待丰原功补下一次在游戏中的表现。



▲在剧中不起眼的丰原先生，穿起西装来还真是风度翩翩。



▲丰原先生在《失落的奥德赛》中真可谓是本色演出。

将PS2利用进行到底！

炎骑士 提供

游戏玩家群体中向来不缺乏拥有自主创新以及硬件改造方面的达人。那位将游戏主机硬生生改造成笔记本的欧美玩家在大家的眼里恐怕已经不再陌生了吧。

大家看到的这个铁罐子是不是像台烤面包机？错！这同样也是出自玩家只手，外壳经过完全改造的PS2。只不过，这台PS2的表面被彻彻底底地包上了烤面包机的外壳。光盘的出舱托盘正好从原本供面包弹出的位置伸出，而记忆卡和手柄的插槽也正好利用上了烤面包机上的开孔。也许，目前大家看到的这台PS2只有一个问题没有解决了，那就是散热问题。

借着《雷曼　疯兔危机2》的发售，恶搞之风再次席卷而来，动手能力丰富的玩家何不在这款游戏上打主意呢，比如，将疯兔们手中的制式武器——马桶塞，改造成Wii遥控器的造型，到那时，我们就可以挥动着这只特制的遥控器来进行游戏啦，投入度绝对满点！



▲玩家改造的"烤面包机"PS2。

轰华绚烂！英雄周边外传

玛娜 提供

虽然《战国BASARA2 英雄外传》的素质一般，不过人气却仍然走高，近日Capcom又宣布推出以《战国无双BASARA2 英雄外传》中登场的武将为题材的罐装饮料，从2007年12月19日起在日本各动画用品专营店以及高速公路的服务区中销售，售价157日元，想必会成为对这个游戏有兴趣的女性玩家们的爱物。

这个系列的饮料目前有伊达政宗、片仓小十郎、真田幸村三种，口味分别是运动饮料(不含果汁)、乌龙茶、橙汁饮料(含果汁20%)，不过说句老实话，从罐装的设计来看，不仅创意远远比不上《危机之源 最终幻想Ⅶ》的运动饮料，甚至比起自己做的《生化危机》t病毒饮料也远远落后了几个马身，不过看在它低廉的价格上来看，也算是物超所值了，至少我个人还挺想尝尝看热血真田幸村的果汁饮料。

当然，这个罐装饮料只不过是众多周边中的一个，在《战国BASARA2 英雄外传》周边的浩瀚大海中可谓是沧海一粟。


①


②


③

①[便利盒]几乎人手一个的好东西，剪刀、镊子、指甲剪一应俱全。
②[卡套]上班族的好帮手，编辑部倒是挺适合用这个的。
③[三面镜]《战国BASARA2 英雄外传》果然是款女性所热爱的游戏，三面镜可是化妆时的绝妙工具啊。
④[外套]这是另一款吸引人眼球的周边，让人想起祭祀中那群跳得欢天喜地的镇民们……
⑤罐装饮料完整版，看起来还是挺华丽的。


④



⑤

有派头！夏亚专用手机

邪魔天使 提供


▲专用充电器同样酷得掉渣，简直是FANS梦想中的手机。



日本的手机花样繁多这是大家都知道的事情，而什么东西都喜欢搞特别版的日本人在手机上下的功夫也是不遗余力。作为国民级动画的《机动战士高达》是许多日本商家喜欢拿来炒作的东西，而其中对于里面的夏亚·阿兹纳布更是情有独钟，由于其“红色带角三倍速”以及专用机多是红色，所以经常会推出以“夏亚专用色”为前缀的特别版商品。

这款编号为913SH G的夏亚专用手机是由SoftBank推出的新型号，涂装自然是夏亚专用红色，看上去很有金属质感，不过大家不要认为这个手机很重，其实只有125克而已。这款手机配备的充电器也是非常考究的，那就是以夏亚专用扎古的头为模型的座充，大小为1/12，除此之外该手机还有夏亚专用的来电音、音乐、壁纸等。当然，最最重要的一点的是这是日本的手机，当然只能在日本使用啦，不过如果你是高达FAN又有机会去日本或者有亲朋好友在日本，不如搞一台收藏。(其实个人觉得这款手机的收藏价值远大于实用价值……)



2008年春季班



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十三期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 开学时间： 2008年2月28日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证 书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：1、上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。



详情请登陆：www.cia-china.com

成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室



硬件 HARDWARE

有一个关于次世代主机如何实现5.1音效的问题想请教。我发现次世代主机的音频输出都只有两路，不知道这两路音频输出是数字信号还是模拟信号呢？如果是模拟信号，那么在5.1家庭影院中，通常都需要六路输入才能实现5.1音效（两路主音箱、两路环绕音箱、一路中置、一路低音炮），但主机的两路音频输出显然和上面提及的想违背；如果是数字信号，那么对音响系统还有什么特殊的要求吗？是不是必须购置能接收数字信号的音响系统才能在游戏时实现5.1音效？[h h]

对于X360和PS3来说，两者都提供了光纤输出数字环绕信号：PS3在主机中内置了光纤输出口，X360则是在原装信号线（无论分量、VGA、S端子或者AV端子）上有光纤输出口，所以你只需要购置一台带有光纤输入的数字功放，再配合一套多声道（建议至少5.1声道或以上）的音响系统，即可享受到次世代给你带来的顶级影音享受了。

①PS3的游戏拷到硬盘里玩是不是会快一些？怎么才能拷贝？②升级主机版本必须使用PS3上网下载升级包升级吗？能不能用其他存储设备在电脑上下载后再安装到PS3里？小编能详细的讲解一下吗？③PS3的HDMI线都是1.5PP的吗？1.5PP是什么意思？现在很多电视都只有1.3版本的HDMI端口，这样连接PS3有影响吗？[昆明 李斌]

①目前的大部分PS3游戏都支持将部分内容安装到主机硬盘，以减少游戏过程中的读盘时间，提高流畅程度。通常情况下要实现该功能，进入游戏的设定（オプション/Option）界面中选择安装（イストール/Install）的项目即可。②除了通过PS3连接网络升级系统版本外，我们仍然可以使用移动储存设备（如U盘、记忆棒等）或直接使用自带有高版本系统程序的游戏盘来为PS3主机更新系统版本，具体的操作方法你可以登录PS3的香港官方网站（http://asia.playstation.com/hk/ps3/chi/ps3_softupdate.htm）进行更详细的了解。③这里的1.5PP是指索尼原装HDMI线材的一种规格，和HDMI接口的版本是没有关系的，你可以放心地用其连接PS3和显示设备。

最近入手了PS3和《真·三国无双5》，但我用家里的29寸纯平电视玩游戏时，画面却固定为16:9，且上下有两条黑边，请问可以将画面调整为4:3吗？是否还与我使用的线材有关？[自由飞翔]

出现你所说的情况为正常现象，因为所有的PS3游戏都只对应16:9的画面比例，与你连接的线材是没有关系的，惟一的解决办法就是更换能够支持16:9显示比例的显示设备才行。

①X360的“飞行模拟摇杆”只能用于像《皇牌空战6》这样的飞行游戏吗？老版本主机所附带的手柄是否可以在65纳米的新主机上使用？②PS3只能玩蓝光游戏盘吗？③X360玩正版的话，“三红”的几率是不是要小一些？[江阴 孙康馨]

①通常来说专用的“飞行模拟摇杆”更适合玩飞行类的游戏，但仍然可以用于其他游戏，但前提是你能习惯专用摇杆的键位设置，而目前X360上比较经典的飞行类游戏主要有《炽天使》(Blazing Angels)、《Over G Fighters》、《风神计划》(Project Sylpheed)这三款，推荐你去尝试一下，另外手柄是否可用也不受新老版本主机的影响。②如果你是购买的60GB或80GB版本的PS3，除了PS3的蓝光光盘外，还可以运行PS的CD光盘和PS2的DVD光盘游戏。③X360的“三红”问题虽然属于主机硬件的设计缺陷，但还是跟你的使用习惯有一定关系，尽量保证主机拥有良好的散热环境或避免使用划痕过多的光盘才能减小“三红”出现的几率。

①最近想入手一台Wii，请问改机后还能玩正版的游戏吗？②现在什么改机芯片最好？Wii原装的配件有哪些？③我们家的电视是1920×1080的分辨率，可以隔行扫描，请问它是1080p吗？④Wii图像输出最高能达到多少？现在的主机还是只有白色的吗？[咸阳 王鹏]

①Wii改机之后当然是可以玩正版游戏的，这点你可以完全放心。②早期比较流行的改机芯片为Wiikey，而自从任天堂更换Wii的主板之后，由于硬件构造的变化，目前国内商家在改机时多使用D2Ckey的新改机芯片，具体情况你可以参考本期《Wii世代》的相关内容。购买Wii主机时的标准配件为：Wii主机、主机台座、双节棍手柄（附腕带和连接线）、感应条、电源、AV线、2节五号电池。③1080p是指画面分辨率达到1920×1080，且实行逐行扫描的画面，如果你家的电视只是隔行扫描的话，只能称为1080i。④根据官方的产品规格数据，Wii最高能够实现480p（即720×480分辨率，且实行逐行扫描的画面）的图像输出，而目前Wii主机仍然只有白色，如果你是在网上看到过其他颜色的主机，那应该也是网友自己动手的趣味作品，但不排除以后官方会推出其他颜色版本Wii主机的可能性。

游戏 GAMES

有几个关于《怪物猎人2 dos》的问题想请教。①龙头石、电龙的肋骨、钢龙的尖爪、蛇龙的上皮、老山龙的苍角、战友的绊、狱炎的龙鳞、炎龙的宝玉如何才能得到？是不是它们都不能在单机模式中获得呢？②我在鉴赏模式中看到了几段新怪物的出场动画，比如：浮岳龙、祖龙、黑狼鸟、岩蟹等等，这些怪物会在单机模式中出现吗？③请问装备上附加的“匠”技能有什么作用？④如何才能快速得到“雌火龙的逆鳞”？[楚雄 洪麒麟]

①上面你所提到的这些高级素材，只有在网络模式的“困难级”任务中才能获得，在单机模式中是无法得到的。②浮岳龙、祖龙和岩蟹都只在网络模式中登场，而黑狼鸟则可以通过与PSP版《怪物猎人P》联动后出现，并且玩家只能从对手猎人（ライバルハンター）的委托中才能接到该任务。③“匠”的技能点数达到10就可以发动“斩味+1”的效果，作用为增加目前装备武器一个等级的斩味（具体增加量会根据武器的不同而有所变化）。④单机模式中接受寒冷期沼地的2★探索任务“沼地飞舞的女王”，完成副A条件后有3%的几率会奖励“雌火龙的逆鳞”，因为出现的几率很低，所以绝对是对你耐心的一大考验。

最近玩《潜龙谍影3》时遇到了一个问题，请问在干掉手拿喷火枪的BOSS后，来到军事基地的一栋大楼，在楼上穿过走廊的最后一扇门怎么打开？这里的门上都有红、绿两种颜色的灯，还需要什么特别的操作吗？[常熟 小叶]

进入大楼后，先一直沿着有红灯的门前进，之后会在新的大楼里看到一个类似雷电的士兵，将其击晕后把他拖到二楼有很多柜子的房间，再把他身上的衣服剥下来就可得到“Officer迷彩”，接着再配合MASK便可伪装成雷电的模样，最后前往左下方进入尽头的门即可发展剧情。至于之前进不去的门，在伪装过后也可以顺利进入，里面可以拿到武器Scorpion。

①请问《魔界战记2》中“地图碎片”需要打到18个界贼团，但那18个界贼团要满足什么条件才会出现？②“地图碎片”集齐后会怎样？③武器特性中除了“ATK屋”等普通属性外，还有“武器上达屋”等特殊属性，请问有什么作用？[沈怡浩]

①游戏中一共存在16个界贼团，在道具界出现的具体楼层会在最后用表格为你列出，而要想提高它们的出现几率，可以让同伴装备多个“地图の切れ端”，并且装备该道具的同伴可以不用参加战斗。另外每次遭遇后只要击败他们的团长就能得到特殊道具“地图の切れ端”，而无需全灭敌人。②集齐全部16个碎片可以前往“修罗の

国”，在这里玩家不但能够进入道具界从“アイテム神”处获得究级装备，还可以让アクターレ、カーチス、斧雪成为同伴（跟主线剧情的进度有关），而一旦前往“修罗の国”就会消耗掉所有的“地图碎片”，但可以通过再次击败界贼团获得。③“武器上达屋”的效果为按百分比增加武器熟练度取得的经验值，最高可累计到20倍；“技上达屋”的效果为按百分比增加技能熟练度取得的经验值，最高可累计到4倍。

名称	出现楼层
プリニー界贼团	1～99
漂流界贼团	1～99
もじもじ界贼团	1～99
成金界贼团	1～99
ダンス界贼团	1～99
ニワトリ界贼团	1～99
ゲート界贼团	1～99
お坊さん界贼团	1～99
オーク界贼团	1～99
ムチムチ界贼团	21～99
レンジャー界贼团	21～99
ハンター界贼团	21～99
アニマル界贼团	21～99
忍者界贼团	31～99
赤い界贼团	41～99
界贼团Z	61～99

《危机之源 最终幻想VII》中第5章最后的BOSS怎么打？我的HP是3380/1680，但每次挨不到几下就会被BOSS打成1680/1680，而且被他的特技“愤怒の解放”命中基本上等于秒杀，对付它究竟有什么诀窍呢？[zck01]

根据你的情况要对付这个BOSS并不容易，建议你事先装备提升HP最大值的魔石，以确保不被“愤怒的解放”秒杀才能增加获胜的几率。而要战胜它的关键就在于回复HP的操作是否及时，因此在装备魔石时也要尽量将回复魔法等指令放在普通攻击的旁边，以便不会手忙脚乱地寻找它们。战斗开始后，建议在侧面进攻BOSS（千万不要绕到背后进攻，否则一定会被BOSS的“嫉妒之雷”反击），当BOSS转身面对自己后，掌握好防御的节奏或采用回避等操作来和其周旋，另外雷电球和羽毛的范围攻击威胁都不大，只要保持跑动并看准时机翻滚回避即可。最后的“愤怒の解放”在看到屏幕上显示技能名称后就要及时地将指令切换到回复魔法上并使用，因为这样就能在被命中后马上使用回复魔法确保自己的安全。



▲由于在特写画面中无法选择指令，所以一定要在这之前的短暂时间内确定自己的下一步行动。

有几个《王国之心2 最终混合版+》的问题希望得到小编的解答。①我把每个变装练到6级之后就再也升不上去了，请问如何才能达到第7级？②リミトフォーム升级后的技能怎么用？③如何快速获得AP？④索拉的Drive槽如何才能达到第7个？⑤索拉、唐老鸭、高菲三人的终极武器分别是什么？[兰州 张凯]

①如果出现变装无法升级的情况，说明你还有变装没有得到。本作中一共存在5种变装，其中ブレイヴフォーム在“不思议な塔”获得；ウィズダムフォーム在完成蒸汽船世界后获得；マスターフォーム在疯狂空间获得；ファイナルフォーム则在不存在的世界中遇到罗克萨斯时，进入无心状态就有一定几率得到；最后新增的リミトフォーム则在游戏后期自动获得。②要使用这个变装的技能，只要在战斗中按下L1键，然后再根据画面上的提示按键即可，它们都为《王国之心》初代中的技能，其中躲避敌人攻击的技能非常实用。③根据不同变装的战斗方式，晴天就为你推荐一些练级的场所，希望能够帮到你：ブレイヴフォーム几乎没有难度，只要找到敌人多的地方不停地刷即可；ウィズダムフォーム推荐去不存在的世界第一个记录点附近；マスターフォーム推荐去花木兰世界的宫殿，不停地消灭其中的马型敌人；ファイナルフォーム推荐去黄昏镇的书库，用雷魔法大面积消灭白色的敌人；リミトフォーム推荐去阿拉丁世界的金库，使用L1+△的技能消灭其中的蘑菇即可。④索拉的最后一条Drive槽需要在完成虚空城（ホロウバスティオン）的所有剧情后，前往这里最后一个记录点然后一直走到底，击败最后的萨菲罗斯才能获得。⑤这三位角色的最强武器可以在莫古利商店进行合成，分别为：アルテマウェポン、セイヴザクイーン＋、セイヴザキング＋。

《怪物猎人P2》中如何才能使自己变为金名片？与山莱爷爷交换用的金卷和银卷怎样才能得到？[e-6789]

要想让自己的名片变为金色，只要累计完成192个任务即可，并且这里的任务是指除训练所任务外的村庄和集会所任务。“银之山菜组交换券”需要累计完成122个任务，然后再在联机任务中每让友好度上升50点即可获得一张，“金之山菜组交换券”则需要累计完成197个任务，然后再在联机任务中每让友好度上升75点即可获得一张。如果你还不清楚友好度上升的具体方法，可以利用下面的公式来进行计算：

任务	友好度上升量
集会所任务	任务奖励GP÷20
探宝任务	财宝点数÷400
训练所集团演习	训练所点数÷200



飞信 Fetion 游戏礼给站 Vol.7

活动号码：992224
昵称：游戏机实用技术

每天我们都会登录“飞信软件”收取大家提出的问题，并筛选一部分进行在线回复。如果遇到不在线或问题没有回复的情况，大家也无需担心，所有参与者的问题我们都会记录在案，且不影响最后的抽奖环节，另外你所提出的问题同样也有机会在右侧的互动栏目中刊登。

参与三部曲

第一步
登录“飞信”官方网站下载客户端：
http://www.fetion.com.cn

第二步
发送短信“KTFX”到10086开通“飞信”并收到您的飞信号码。

第三步
登录“飞信软件”添加本次活动的专用号码为好友，按软件提示提交问题。



一等奖 每月1名 中国移动定制手机

二等奖 每月10名 ACG精美周边

飞信问答互动栏

每期我们都会在这里选择一部分读者的问题进行刊登，括号中所有提问者的名字都以“飞信软件”中显示的昵称为准。

Q 最近想买PSP-2000，打算在蓝色和银色中选一款，不知道它们容易掉色吗？[牛牧]

A 新版的PSP表面采用了特殊的“烤漆”工艺，通常情况下是不会出现掉色情况的，这点你可以放心。

Q 请问PSP上的PS模拟器游戏记录是否能继承PC上的记录？那PSP1000和2000型之间可以继承吗？[TT]

A 要实现PSP和PC上的PS模拟器存档互换，首先要保证你使用的PC端PS模拟器为EPSXE，并且还需要配合PSP上的CM修改软件才行。PSP1000和2000的问题，如果是使用的同一款模拟软件，记录是可以直接继承的，而与机器的型号无关。

10周年

幻想通信

嗨，大家好，《最终幻想》专页终于与大家见面了！在这里你将看到许多与《最终幻想》相关的东西，也欢迎大家写来自己的感受。我们的目的很简单那就是挖掘更多的秘密，系统地了解整个系列，从中体会游戏的乐趣。当然，如果你以前不是这个系列的FAN，但在看了这个专页后喜欢上这个系列那是最好不过的啦。(^_^V)

陆行鸟的诞生

时至《陆行鸟不可思议的迷宫》新作发售，这个史克威尔艾尼克斯（以下简称SE）的吉祥物角色又成为了人们的焦点，那么我们这次就以它为主角来了解一下可爱的陆行鸟的诸多伟大事迹吧，大家可不要小看这只看上去有些天然呆的黄色小鸟哦。

陆行鸟是“《最终幻想》（以下简称《FF》）系列”的代表性角色，可以说是系列的吉祥物，它第一次出现是在1988年的《FF Ⅱ》里。想出这个角色的是系列开发者石井浩一先生，另外，在石井先生参与开发的“《圣剑传说》系列”里有时我们也会看到它的身影。陆行鸟参考的是森永糖果公司的巧克力糖果广告代言人キョロ，キョロ的外形也是一只鸟，发音也和陆行鸟一样，以前原Square还和森永糖果公司合作发售过一款“陆行鸟巧克力糖球”的零食呢。



▲森永糖果公司的糖果广告代言人——キョロ。

陆行鸟的特征是有一颗大脑袋，喙也很大，两条腿长，跑起来不会由背，所以非常适合用来骑乘。陆行鸟的载重量可不像游戏中表现的那样只能骑一个人，其实它的身体很大，能够让几个成年人坐在上面。和鸵鸟一样，陆行鸟的翅膀是退化了的，除了一些特别的陆行鸟（比如黑陆行鸟）以外大都不会飞行。陆行鸟有自己独特的气味，它们生活的地方也比较单一，要找到它们很简单，在世界上有陆行鸟脚印的地方多半都会看到它们的身影。陆行鸟们喜欢吃一种叫ギサール的野菜，所以抓它们喂野菜是最方便的。陆行鸟有着自己的主题曲，这是由《FF》音乐之父植松伸夫谱曲的，曲风有很多种，比如桑巴、曼波、电子、夏威夷式、爵士等。

另外，陆行鸟有时还会作为初期召唤兽登场，低概率会出现胖陆行鸟。

陆行鸟系谱

Ⅱ		找到它骑上去就可以高速移动，骑上陆行鸟不会遇敌，栖息地只有一个。
Ⅲ		栖息地增加，还有放道具的胖陆行鸟出现，首次作为召唤兽登场。
Ⅳ		出现能够回复MP的白陆行鸟和会飞的黑陆行鸟，有的地方只能黑陆行鸟才能去。
Ⅴ		主人公的好搭档波克就是只陆行鸟，即使降下也不会走，与主人公心心相印。
Ⅵ		作为交通工具被饲养化，可以在各个村庄的陆行鸟屋那里租用骑乘。
Ⅶ		经典的陆行鸟养成游戏始于此作，可以抓野生陆行鸟培养交配从而生出各种陆行鸟。
Ⅷ		完成迷你游戏后可以骑乘，在游戏对应的PocketStation上也有小游戏。
Ⅸ		可以通过事件、迷你游戏成长，最后成为能飞的陆行鸟，这样才能去空中大陆。
Ⅹ		经典的交通工具，而且还有特殊的陆行鸟训练迷你游戏，与主角的最强武器有关。
Ⅺ		通过交纳租金能够在一定时间内骑乘，还能培养和参加陆行鸟赛跑游戏。
Ⅻ		除了在各个村庄花钱租用外还可以捕获野生陆行鸟，不过有时间限制。

以陆行鸟作为主角的游戏

一转眼以陆行鸟作为主角的游戏也已经有10年了，不用惊讶，事实的确如此，第一款以可爱的陆行鸟作为主角的游戏正是1997年发售的《陆行鸟不可思议的迷宫》。现在让我们一起来看看这10年中我们可爱的陆行鸟都主演过哪些游戏，又有哪些是玩家您玩过的呢?

1997～1998年

■陆行鸟不可思议的迷宫　PS/1997年12月23日发售

■陆行鸟不可思议的迷宫2　PS/1998年12月23日发售

以《不可思议的迷宫》为蓝本制作的游戏，每次进入迷宫其构造都会随机发生变化，陆行鸟要买用道具、武器、召唤魔法在迷宫中冒险，游戏的战斗系统加入了《FF Ⅶ》的ATB战斗系统，让战斗变得更加有趣。



▶在初代中敌人、爪子都有属性设定，用相应的武器攻击的话可以给予更大的伤害。

1999年

陆行鸟大集合

PS/1999年12月22日发售

1999年3月《陆行鸟赛车》发售，之后12月22日《陆行鸟赛跑》与收录了这里介绍的三款作品的《陆行鸟大集合》发售，之后在GBA上发售的《陆行鸟大陆》就是以其中的《骰子DE陆行鸟》为基础制作的哦。

陆行鸟赛跑


▲玩家作为农场主培养赛跑型陆行鸟，典型的育成类模拟游戏。

骰子DE陆行鸟



◀类似于《大富翁》以收集水晶点数获得胜利的桌面类游戏。

陆行鸟赛车 通往幻界之路


▶操纵陆行鸟和《FF》的角色进行赛车的竞速类游戏，风格类似《马里奥赛车》。

2002年

陆行鸟大陆

GBA/2002年12月13日发售

以PS上的《骰子DE陆行鸟》为基础加入了新版面的桌面游戏，游戏中可以使用攻击魔石妨碍竞争对手，目的同样是积累水晶点数。



▲只要通过Checkpoint就会获得奖励点数。

2007年

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫

Wii/2007年12月13日

“《陆行鸟》系列”的最新作，讲述的是陆行鸟在忘却时间之街遇到一个名叫拉斐尔的少年，在他创造出的记忆迷宫中冒险的故事。游戏中满足了一定条件陆行鸟可以转职，升级之后还有更强力的技能能够使用。



2000年

辛勤陆行鸟

WS/2000年9月21日发售

原Square加入WS后的第一款作品，作为开拓者，能力各异的陆行鸟们运用自己的能力进行农耕、挑水，开拓土地，获得丰收。游戏的风格类似于《牧场物语》。



▶根据开拓的土地的不同，能够捕捉的陆行鸟也不同。

2006年

陆行鸟与魔法画册

NDS/2006年12月14日

同伴被吸入到封印有大魔王贝布斯的画册里，为了拯救他们陆行鸟决定前往画册里冒险，在画册的世界中完成各个迷你游戏，在战斗中获得卡片，运用卡片与怪物战斗。


▶在地图上寻找散落着的画册，只要完成迷你游戏就会救出同伴。

作为国内玩家基础最为广泛的游戏，《WE》每一次新作的推出都会让球迷玩家们乐此不疲。从本期开始我们将会隔期刊载关于《WE》的技战术指南、最新动向以及小花絮等等，目标就是：我们是冠军！

WE ARE THE CHAMPIONS

Winning Eleven 第1轮

栏目主持 Gouki

《胜利十一人》专题 我们是冠军

重拾3-5-2！

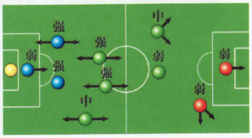
文 黄志鹏

PS2版的《PES6》的高强度对抗一时间让“4中卫”成为非常流行的打法，不过看起来PS2版《WE2008》更加明快的节奏和更舒服的控球会让玩家在阵形上拥有更多的选择空间。3-5-2一直都是《WE》比较推崇的阵形，一直以来大师联赛默认球队的默认阵形就是3-5-2。本次专题的“第1轮”，头炮就由广州的著名《WE》玩家黄志鹏来为我们打响，他目前使用的阵形就是3-5-2，让我们来看看他对本作在阵形方面有什么独到的见解。

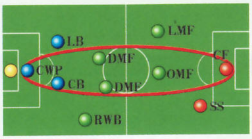
球员位置配置图



攻击/防守意识配置图



阵形 3-5-2 **球队设定** 后防线A，越位陷阱A
战术设定 局部围抢，越位陷阱，中后卫助攻（助攻后卫为CWP）



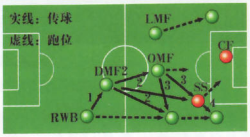
球员设定 球员设置重点放在球队中轴线上，如上图的红圈。中轴线球员的发挥直接影响球队的运作，是球队的命脉，正如切尔西的中轴线，德罗巴，兰帕德，埃辛，特里，卡瓦略，他们对球队的重要性毋庸置疑。首先2个DMF是关键，DMF的覆盖范围一定要大，补位能力一定要强，特别是偏左的DMF，是衔接球队防守与进攻的关键，也是后插上进攻的主要人物之一；而靠右的DMF，最主要是补位，辅助进攻，扫荡，最好设置工兵型球员；OMF，护球能力要强，能够后插上进攻，这3个位置是控制中场的关键，也是球队运作及控制比赛节奏的铁三角；CWP（拖后中卫，也就是清道夫了）这个位置所扮演的并不是纯拖后中卫的角色，由于设置的防守意识是弱，进攻意思是向前，其并不经常拖后补位，更多的出现在防守和禁区前的任何位置，可以说是防线上的自由人，但需要补位的时候也能及时出现在补位的位置上，而且在对手防守阵形比较松散的时候后上进攻，来个攻其不备；CB，防守能力出众，而且覆盖的范围要大，转身要快；CF，最好配备能力比较综合的前锋；其他位置没有特别要求。

3-5-2的优势

3-5-2的优势在于中场，因此中场是重点，比赛时一定要把中场拼下来，控制中场，夺取主导权。现实足球中，巴萨、阿森纳通过细腻的传接球技术控制比赛的主导权，而AC米兰通过的是控制比赛节奏，途殊同归，他们都控制了中场，掌握比赛节奏，从而赢得很多战役。《WE》也一样，控制节奏，让对手进入自己的节奏，那胜利的天平就会倒向你这边了。比赛时要多观察小地图，分析场上局面，不能勉强进攻，要注意横传转移，利用局部人数的优势，以多打少，打小组配合，创造更好的进攻机会，才能提高射门的成功率。下面介绍这一阵形的2个比较常用的小组配合。



▲区域1和区域2是2个边路进攻小组，可以产生很多小范围的小组配合，由于中场人数上的优势，更容易创造传中的机会。



▲3-5-2右路边路的小组配合（区域1），RWB与SS是边路的进攻主力，DMF与OMF是辅助及接应点。

1.RWB发起进攻，当前路受阻时，可以与DMF作2过1的配合；

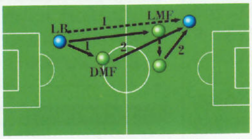
2.若DMF在接球后，RWB被对手盯防，可以传球给OMF或者SS，让2者进行进攻；

3.若OMF或SS进攻受阻，对手禁区前防守阵形比较好，而此时RWB后上助攻，可以把球分给边（此时最好是×+R2），让传球后的OMF及SS向禁区跑，再让RWB进行传中。

关于RWB或SS传中的落点选择

1.一般此阵，在右路传中，球员跑位及站位如图，当RWB传中时，CF一般位于12码点或靠远门柱处，而SS会冲向前点，OMF则会留在禁区弧顶伺机远射或补射，而最远端会有LMF接应。

2.当SS传中时，CF就会移向前点，而后点就是LMF了，RWB会移到图中SS的位置作接应，OMF在禁区弧顶，不时也会进禁区争顶。



在左路（区域2），同样可以打出刚才右路的小组配合，LB与LMF是边路进攻主力，更多的是LMF做主攻，LB是副攻，DMF和OMF是辅助和接应点，方法大同小异。

上图是左路另一种边路进攻方式，

1.LB发起进攻，球传给了DMF，DMF根据场上情况，若LMF边路空挡大，马上传球给LMF进行边路突破传中，若LMF受阻而又向中路移动，给LB后上进攻腾出空间，大力按传球，把球传给LB；

2.LMF接球，面对对手的拦截，可以突破，或者更佳的方案是选择向中路带球，吸引防守球员移向中路，等LB后上助攻时把球分给边路传中，这种后卫后上助攻的方式，在很多阵形中可以经常看到，如4-5-1，4-4-2等。

注意 若左边路或右边路受阻，马上通过两个DMF进行转移，一般防守阵形需要一段时间才能布防起来，特别是在现实足球中，阿森纳的快速及灵活的转移，往往能瓦解对手的防线制造突破。若两个边路同时受阻，说明对手把防守重心都移向了边路，这时就应该中路进攻，好好发挥中轴线球员的威力吧。加上自由中卫这一秘密武器，更可杀对手个措手不及，但后插上时机一定要把握好，这就需要你很好地阅读球赛及比赛经验了。

3-5-2的缺点

三后位毕竟覆盖范围没有四后卫的广，两个靠边的后卫，很容易空出较大的空位给对手，特别是对手反击的时候，在短时间内会出现防守兵员不足的情况。

克服缺点的方法

尽量减少缺点的暴露，3-5-2的使用，需要控制者有很强的控制力及冷静的心态，面对反击要尽快分析要害的部位，尽快堵防危险的地方，次危险的就只能先放下来，尽量运用两个DMF进行补位，延缓对手反击速度，组织好第一道防线（中场防线），减少后防线压力，注意好自由中卫的走位，配合越位陷阱战术进行防守，根据场上情况打开局部围抢战术，此战术能让每位球员之间的间距缩短，球队阵形更加紧密，防守小范围组织及突破比较有效。

适合球队 切尔西，AC米兰

游戏进行时

挖掘二线精彩 品位热门流行

IT'S GAMING

最近最让人惊奇（对，就是惊奇）的游戏无疑是那款以创意闻名的《啪塔砰》了，虽然这期的进行时里没有相关的介绍，不过编辑部里却是每天都不断响起这款游戏的洗脑鼓点。之所以在这里提到它，其实是因为前几天看到编辑部隔壁一个刚开始打游戏没多久的MM手捧PSP正玩着《乐克乐克》，问她好不好玩的时候，MM想了半天，跟我说，“就是滚来滚去，没啥意思”——可能这些在老玩家眼中让人眼前一亮的创意游戏确实对她来说没有什么意思。而这些创意游戏，真正能娱乐的看来也就是审美已经渐渐走上疲倦的老玩家了。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

伊瓦利斯大陆战报 Vol.2

最终幻想战略版A2 封穴的魔法书

原名 ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア
机种 NDS 类型 策略角色扮演

本次的专栏将为大家揭晓隐藏在盗贼和青魔法师背后的秘密，其中盗贼的“偷盗成功率上升”大法相信又能满足很多玩家的“偷盗癖好”，为了早日合成出强力的武器而加紧修炼；而细心的玩家只要仔细观察青魔法师的技能，都会发现“リミットグローヴ”绝对是对付任何敌人的终极杀手锏，当然尝试杀敌的快感，还是需要人类职业パラディン的“かばう”技能配合才行。另外在下一期，我们将针对游戏的任务继续为大家爆出猛料，还在寻觅隐藏要素的玩家可千万不要错过哟。

偷盗的极意

一款游戏只要存在“偷盗”的设定就永远有说不完的话题，从敌人身上能获得什么样的物品，如何提高偷盗的成功率永远都是玩家研究的对象。在本作中，除了让敌人陷入“睡眠”、“停止”、“石化”（该状态下可实行无限偷盗，但必须注意留下一名敌人）这三种状态必然使偷盗率达到100％外，一个比较容易被大家忽视的就是“守护骑士”的特技“なぎ払う”（通过宽刃剑ストリボーグ学习），使用它命中敌人后，会强制将敌人的回避率降为0，并且附带速度下降的效果，再配合“盗む”的技能同样能发挥出100％的效果。不过说到这里，如果玩家并不具备上面的条件，难道就不能尽情地偷盗物品了吗？答案当然是否定的，下面先让我们来看看影响“偷盗成功率”的几种因素吧：

因素	成功率
装备饰品“盗贼の小手”	+5％
发动部落技能“かいひアップ5”	+10％
装备被动技能“精神统一”	+5％
使用绿魔法“カムダン”	+15％



▲从图片中大家是不是能很直观地看出成功率的差别呢？

当满足上面所有的条件后，普通偷盗的命中率便会从50％瞬间上升到85％（会随敌人自身的回避率变化），还在为偷盗发愁的玩家赶快去锻炼一下莫古利族的盗贼吧，要得到后期强力的合成素材原来也是可以这么容易的哦。

青魔法的学习之道

作为《最终幻想》系列”的经典职业，本作中的青魔道士同样是一匹隐藏的“黑马”，其自身高达75％的异常状态回避率也是所有种族和职业中最高的。在装备“ラーニング”被动技能的情况下，被敌人使用特定的技能命中就能学习该技能，而后期我们还能使用“魔兽使い”的“あやつる”技能来控制怪物发动一些附加有利状态的技能，下面我们就为大家公开所有“青魔法”的学习条件，后方的任务名称为特定敌人出现较高的战斗，玩家一定要有效利用。

青魔法名	种族	习得敌人	效果	出现任务
マジックハンマー	バクナムス	バクナムス、レプラコーン	减少目标的MP	アルバイト！采取
ホワイトウインド	スプライト	スプライト	回复范围内目标的HP，回复量等于自己当前的HP	月刊バンガ：桃阳号
天使のささやき	スプライト	スプライト	回复单体的HP并附加“自动复活状态”	いたずら妖精（注1）
夜	ラミア	ラミア、リリス	使敌我双方都陷入“睡眠状态”	アルバイト！追っ拂い
パニックボイス	ウルフ	ウォーグウルフ、ヘルハウント、ウルフ	单体伤害并附加“混乱状态”	月刊バンガ：桃阳号
战いのダンス	キャピトゥーン	ゴーゴーバニー、キャピトゥーン	提高范围内目标的物理攻击力	アルバイト！追っ拂い
咆哮	ウェアウルフ	ウェアウルフ、ザグナル、ルーガルー	解除敌我双方的有利状态	アルバイト！采取
砂岚	アントリオン	アントリオン、サンドピット	土属性伤害并附加“黑暗状态”	アルバイト！追っ拂い
リミットグローヴ	タートル	ランドタートル	在HP为1时固定对敌人造成999的伤害	强い重压（注2）
マトラマジック	タートル	アダマンタイトス	将目标MP与HP数值进行交换	不可解な地
くさい息	モルボル	モルボル、モルボルグレート	使敌人陷入“黑暗”、“沉默”、“毒”状态	アルバイト！追っ拂い
怪音波	モルボル	モルボル、モルボルグレート	解除目标的有利状态	アルバイト！追っ拂い
重油	プリン	レッドマシュマロ	使敌人对火属性攻击的抗性下降	やわらか生物（注3）
じばく	ボム	ボム	牺牲自己对周围造成伤害（无法复活）	不可解な地
死の宣告	デスサイズ	デスサイズ、オーバーソウル	附加“死亡宣告状态”，三回合后即死	月刊バンガ：银夏号
死のルーレット（注4）	デスサイズ	プレイグ、アーリマン	敌我双方随机一人即死	アルバイト！采取
クエイク	ヘッドレス	ゴーレム	对敌方全体造成土属性伤害	狩人のシーズン
ガードオフア	ドレイク	ファイアドレイク、サンダードレイク、ナーガラージャ	降低目标的物防和魔防	まんまる魔兽（注5）
マイテイガード	ドレイク	ナーガラージャ	提高自身的物防和魔防	みんなでトドメバトル
ドラゴンフォース	ドレイク	ニーズホッグ、ザッハーク	提高自身的物攻与魔攻	月刊バンガ：青秋号

注1：タルゴの森：ムスクマロイの原随机战斗，主线任务3后出现。 注2：フロージスの町：カノル砦随机战斗，主线任务10后出现。
注3：デルガンチュア遗迹：デルガンチュア遗迹随机战斗，主线任务17后出现。 注4：需要先对自己使用“リレイズ”魔法附加“自动复活状态”。注5：アイセン平原：リグレス高地随机战斗，游戏通关后出现。

责任之铃4

《使命召唤4 现代战争》专区

使命召唤4 现代战争

原名 Call of Duty 4: Modern Warfare
机种 X360/PS3 类型 主视角射击

上期刚刚在这个版块里称赞 X360 版的网络环境比 PS3 版胜出一筹，立马就被 Activision 狠狠地抽了一记耳光。这一期的时间内，X360 版的网络不断出现问题，令玩家苦不堪言。相比之下 PS3 版倒是安稳很多，官方还于 18 日发布了美版 1.10 版补丁，升级之后搜寻房间的速度快了不少。相信很快 X360 版也会跟进吧？



杀人如麻的司令部模式

据统计，Team Deathmatch 是 80% 的玩家在网上鏖战《COD4》时的选择。TEAM DEATHMATCH 的确是最为经典的一个模式，但如果你从头到尾只打这一个模式，那就会丧失很多乐趣。本期为大家介绍的司令部模式（Headquarters）就非常有趣。而且该模式也是最容易赚取杀人数的模式。

首先来介绍一下司令部模式的规则。在司令部模式中，每隔一段时间，在地图中就会随机出现一个司令部。将司令部占领之后，占领方的全部队员每隔三四秒就会自动获得 5 分，死亡后依然有效。司令部被敌人攻陷，或是经过一定时间后，占领方将丧失对司令部的控制权。任意一方获得 250 分即可取胜，如无人达到这个分数，时间结束时则是分高的一方为胜。

在司令部模式中，占领方的时间积分是得分的惟一来源，杀人或被杀对于积分没有任何影响，而且双方均可以无限复活，这便是说司令部模式最容易赚取杀人数的原因。不过占领方成员如果被打死的话并不能立即复活，必须等司令部被攻方打下来或司令部消失后才能复活。

网战小花絮

在玩Search and Destroy模式时，如果你被KO的话不能立即复活。如果此时本局游戏还未结束，你只能当一名无聊的看客。在等待胜利或失败的时间，人人都有打发时间的方法。我“听”过一个美国哥们逗狗玩，他的狗名叫 BOBBY，他一喊“BOBBY”，狗就会“汪”一声。那只狗的判断能力超强，有时他故意只喊“BO——”，那狗就一声不吭，一定要听到后面那个“BBY”才回答。令众听众大为叹服。

更绝的是有一个水平极臭的外国佬，他往往开战不到15秒就被KO。之后他就会拿一个吉他出来一边弹一边唱，其演唱水平倒是远胜游戏水平，令其他11人都笑喷了。

活用特殊地图

司令部模式中有 3 张 Team Deathmatch 模式中遇不到的地图，这 3 张地图分别是：SHIPMENT、WET WORK、SHOWDOWN。其中 SHIPMENT、WET WORK 都是非常有特色的地图。

WET WORK 就是游戏第一关的船。本关对攻方极为不利，因为本模式中前后两次司令部出现的地点必定相差很远，表现在这一关，就成了船头、船尾、船头、船尾的循环。如果运气不好的话，攻方永远都是攻方。而本关船头船尾的司令部都是易守难攻的典型，伤亡惨重地打下来之后敌人往往会在下一个司令部附近苏生，个人建议遇到这种情况倒不如放弃不攻，改而退至另一头等待下次司令部的出现。

SHIPMENT 是游戏中最小的地图，这里仅有几个集装箱。因为地图小，所以玩家几乎一苏生就会与敌人直接交火，活不过 10 秒钟是很正常的事情。本关推荐用微型冲锋枪加全手雷组合，能否赚取大量杀敌数就看本关的发挥了。个人曾在这关杀过 71 人，这个记录放在其他模式简直是天文数字。



▲71人斩的辉煌记录。（12月17日手机屏摄画面）



▲此模式下毙一人只能拿5分，要不然人人都来打这个模式了。

我们爱高尔夫！在家里体验拟真的高尔夫游戏



《魔法飞球》玩起来不过瘾是吧？《Wii Sports》里的高尔夫游戏玩起来代入感不足是吧？没关系，只要有了这款《我们爱高尔夫！》，就可以在家里体会最真实的高尔夫球运动了。这里没有打球后满场找球的烦恼，更没有真实高尔夫球比赛中那多如牛毛的规则，只要拿起 Wii 遥控器，然后对着屏幕做出挥杆动作，那颗白色的小球就会在空中划出一到最优美的抛物线。只是，在挥杆的时候，一定要当心你手中的手柄不要飞出去砸坏了电视机！



原名 We Love Golf!
机种 Wii 类型 体育

丰富的游戏模式

这款游戏拥有极为丰富的模式，你可以独自享受高尔夫，也可以同时与三位亲友共同体验游戏。对于绝大多数读者来说，高尔夫球是一项经常听说但很难有机会尝试的准贵族运动，因而比赛规则并不是每个人都熟悉的。不要紧，游戏中有详细的说明和联系模式，玩家完全可以在这个模式下将这款虚拟高尔夫游戏的规则搞个一清二楚。



游戏中同样包含了与电脑对战的模式，在这个模式中，玩家首先要在最基本的两个角色中选择一个作为自己的虚拟形象，然后就可以开始与电脑的一对一比赛了。在一场比赛中获得最终胜利后，就可以在今后的比赛中选用这个角色。随着游戏的不断深入，隐藏角色会逐个出现，当然，他们的能力也是一个高于一个，先要在高水平的比赛中获胜，就必须不断提高自己的高尔夫技术。

丰富多彩的隐藏要素

虽然这只是一款十分轻松的休闲娱乐游戏，但游戏开发商仍然没有忘记添加一些隐藏元素在这款游戏中。在每次游戏开始前，我们可以为角色更换不同搭配的服装，每名角色的服装均有七套之多。不过，在这些服装中，仅仅有四套是作为初期存在的，而剩余的服装则成为了隐藏道具。想要收集到这些更加富有个性的服装，就只能将游戏一遍遍重复挑战下去。

在与电脑的对战模式中，只要战胜全部角色，就可以使用自己编辑的 Mii 形象进行游戏，同时，这些已经被战胜的游戏就会身着隐藏的服装重新登场。这时，只要我们再次战胜这些穿新装的虚拟角色，就可以获得角色身穿的隐藏服装。不断进行挑战吧，来自《生化危机》的吉尔作战服、《街头霸王》的春丽旗袍以及《魔界村》中亚瑟的盔甲都等着你去收集呢。

掌握各种技巧和细节 这是通向胜利的惟一道路



不同于其他体感游戏，在高尔夫比赛时，玩家必须像真正高尔夫比赛那样将身体侧过来进行击打。准备发球时，需要按照屏幕下放的蓄力提示按住 A 键并同时将模拟球杆的遥控器手柄挥向最高点，然后再做出击打动作。只有准确定位球杆的挥杆姿态才能打出漂亮的一球，而这其中的手感需要不断练习来培养，绝对不是一朝一夕就能成就的。

发球的时候同样要考虑风速和地形的影响，在发球画面中，我们可以明显地看到表示当前风向的气流，有些时候，我们还会遇到树木和池塘，这时就需要通过十字键来调整球路了。虽然每次发球前都会有一个给定的击球方向，但为了能够得到更好的击打效果，我们必须更加精确地调整自己的发球角度。

式神之城III 弹幕与式神齐飞，城堡共长天一色

原名	式神の城III		
机种	X360/Wii	类型	射击





对于 2D 射击游戏爱好者而言，恐怕很少有人没听过《式神之城》的大名，这个作品系列以精美的人设、丰富的剧情、爽快的手感及巧妙的 BOSS 设定在国内外一直小有名气，加盟其中的各路大牌声优更是一大卖点。眼下为您介绍的则是由街机平台移植而来的系列第三作——不得不承认，在这几天的试玩时间里，我仿佛又找回了当年在街机厅里“开飞机”的感动。

注：本文介绍以 X360 版为准

Part 1 游戏系统

1 中弹判定 游戏的基本攻击方式分为三种：一、通常攻击，即按住 X 键，这是所有角色最基本的攻击方式；二、式神攻击，即按住 A 键蓄力，之后会因人而异出现各种特别的攻击效果，每个角色都有两种式神攻击方式，可以在游戏开始时自由选择；三、特殊攻击，即按 B 键，这个相当于一般射击游戏中的 BOMB（保险），可以瞬间消除周围的敌弹并对敌人造成伤害。

2 金币收集 游戏中击坠敌机后会得到金币，其数量会在屏幕左上角累计，相当于得分。分数积累到一定程度后即可奖励玩家一次 BOMB 或“命”，不过每级奖励间的分数差动辄是以亿来计算的，所以如何多拿金币也是玩家要注意的课题。

3 T·B·S 这是系列的招牌特色，即当敌机或敌弹离角色极近时，角色身上会冒出红光，表示已进入 T · B · S 状态，此时普通攻击威力与范围增强，且击坠敌人后可获得 8 倍金钱。是否能利用好 T · B · S 系统无疑是老玩家与新手的分水岭。



◀图中角色发出的红色子弹即为增强后的效果。

4 超级攻击 按 Y 键（或 A\B 键齐按）发动，角色即可在一定时间内进入 T · B · S 状态，建议在打每个 BOSS 的最后形态时使用。

Part 2 游戏模式

1P（2P）-SIDE MODE	单人游戏模式，1\2P 分别代表着同一角色的不同服装。
2P MODE	双人游戏模式
Dramatic change MODE	组队模式，单人玩，玩家可选择两名角色，然后在游戏中按 RB 键切换，两个角色共用生命槽与特殊攻击槽。
Practice MODE	练习模式，可无限制地挑战曾打过的关卡及 BOSS。
BOSS Attack MODE	BOSS 战模式，可连续挑战曾打过的 BOSS。

Part 3 游戏心得

1 中弹判定 不要被游戏中那铺天盖地的弹幕吓倒，其实本作的受创判定非常小，只有一个点而已。每当有子弹飞来时，留神看角色身上的变化，你会发现每个人的身体中央会闪现出一个亮点，切记只要不让这里被攻击即可，其他地方蹭过多少子弹都无所谓。



◀这种程度的弹幕在本作里只能算是入门级别而已。



▲每个 BOSS 设计得都独具魅力。

2 闪避技巧 拜极低的中弹判定所赐，本作的闪避其实是相当容易的，基本没有躲不过去的弹幕，只要看准时机稳稳地在弹幕中腾挪闪躲，即可避开大部分攻击，而胡乱地在屏幕里绕来绕去反而比较容易中弹。当摸清敌人的行动规律后，紧贴着敌弹移动发动 T · B · S 是高手常用的技巧。

3 角色推荐 玖珂光太郎



推荐对象 入门玩家

作为主角有着最平衡的常规火力，遇到BOSS 时只需按住 A 键即可让式神小夜冲上前去自动搞定，玩家只需躲避子弹即可。不过此法对付某些具有特殊弱点部位的 BOSS 无效。

3 角色推荐 伊势薙乃



推荐对象 初级玩家

她的普通攻击几乎覆盖全屏，而且式神发动后可以在一定时间内吸收前方的子弹并向敌人反射回去，伤害力颇高，在后期关卡中面对杂兵群铺天盖地的弹幕极其有效，可以借此省下不少 BOMB。

3 角色推荐 エミリオ



推荐对象 中级玩家

普通攻击具有自动追踪功能，式神攻击为一道激光柱，尤以中间的绿点处威力极为强大，熟练使用的话可以轻松秒杀许多 BOSS。此外他的 BOMB 同样也是杀敌利器。

3 角色推荐 バトゥ



推荐对象 高级玩家

普通攻击非常差劲，式神攻击需要蓄力打提前量，BOMB 可覆盖全屏但持续时间短……乍一看是个“废才型角色”，其实不然，他的普通攻击在发动 T · B · S 后威力惊人，式神攻击（壹式）贯穿 BOSS 时同样伤害巨大，放 BOMB 时如果身处 BOSS 内部的话则几乎能秒杀 BOSS——总之，这是一个绝对的达人向角色，新手勿用。

本期博客



青春的有效利用率

玛娜发表于
2008.1B(总第194期)

几个月之前曾经在信箱里看到一封女读者的来信，来信的主要内容大致是说，自己以前是个爱逛街爱打扮的女生，有一群很聊得来的好朋友，说些女孩子们喜欢的话题。结果一不小心迷上了游戏，从此之后逛街打扮一概取消，每天就是爬起来打打游戏吃吃饭，之前的好朋友也渐渐开始没有共同话题了，而且还开始觉得，以前的生活简直就是在浪费宝贵的时间。

另一个宅女朋友在Q上和我说的话则正与其相反，她开始问我有什么买衣服做头发的地方，有什么可以和人约会的地方，有什么适合几个人一起在酒吧里玩的游戏。

在这一刻，我仿佛看到了一个人的青春开始慢慢变成一块记忆卡，一点一点被各种数据填满：一个人则正企图为自己的青春添加一些其他的元素，而这些元素，其实根本就是所有人早就应该拥有的东西，一度错过去之后，又要花费更大的精力重新找回来。

有人提出过这样一个小小的测定：以具有参照性一天为标准统计做每件事所花费的时间（所谓具有参照性的一天就是指，这一天里所有做的事情都是按照平时的习惯进行，没有发生什么突发事件打破日常生活规律），将这些时间除以24小时，得到的数值就是自己在这个阶段的生活分配比例。

这还不算完，将生活分配比例算出来之后，还可以根据一张换算表给每项数值乘以相应的倍率，最后相加起来，这个数值则被称为生命有效利用率，如果其总数超过了130%，那么就证明着你比较好地利用了自己的时间，如果这个数值低于70%，那就该审视一下自己的作息习惯了。

譬如说，你的一天时间分配为：睡觉7小时，吃饭1小时，上班时间8小时，阅读3小时，运动1小时，游戏3小时，上下班所花费的时间为1小时，但是因为这段时间里使用了PSP看电影，所以算作两项内容，睡觉的分配比例就是7/24=29%，上下班时间分配比例是1/24=4%，看电影的分配比例也是4%，而看电影这一项的倍率是2.0，所以这样一来就多了8%的生命有效利用率。

由于这是一本时尚杂志上的调查，所以换算表的内容有一定的倾向性，像是瑜伽、运动、音乐、投资、阅读这些储蓄性的行为都有相当高的倍率，相反，单纯娱乐性游戏的倍率则非常之低，这样算起来，一个每天8小时睡觉，1小时吃饭，15小时全部用在游戏上的人生命有效利用率则只剩下了百分之六十几，可以说是需要大整特整的典型人物。

当然，我们完全可以无视这些倍率的问题，怎么定义对生命的有效利用率都是件小事，一本财经杂志和一本电影杂志的定义必不相同，一个老人与一个孩子之间也不会一样。倘使我们留意一下自己的周围，就可以发现各种各样不同的例子，有的人青春是电脑，有的是网游，有的是衣服，有的是恋爱，有的是金钱，也有的是两者甚至数者的相交……

关键在于，我们希望自己的青春是一块记忆卡，还是一个装满了各种东西的百宝箱。



▶总有一些东西永远不会褪色，你的是什么？



■《我的暑假》般的生活，其实早已经在身边了。

有一个很大的误区在于，有人认为“宅”这个字眼是万恶之源，只要开始每天赖在家里不出门，就什么都不行了。不管遇上什么事首先就要归结在“宅”的身上，这个想法不能说完全没有道理，不过不靠谱的成分还是居多，特别是在受到了各种传媒的错误宣传将宅的范围扩展之后。

最近我偶尔会混迹于各种和ACG完全无关的论坛，一是为了转换一下思想，二完全就是单纯看看热闹，不过很快就开始发现所有人都开始自称为宅，帖子的标题经常是“宅女晒晒今年冬天的衣服”、“我又宅了一个月了，不想出门怎么办?”、“宅女健身同盟 · 有没有50KG以上的姐妹们一起健身?”……她们当然不是自称OTAKU，这个“宅”说得还真就是“住宅”的意思，所谓的宅女就是“天天在家不出门的女性”。

按照以前的标准来界定，这种女性应该叫做大门不出的大家闺秀，被称为一种美德，按照十多年前的标准来界定，就是养尊处优啥事都不用干的大小姐，算得上一种福气，直到近几年来，随着各种杂志和媒体的推波助澜，才变成了交际圈狭小、每天不上班呆在家里的人的代名词。但是说实话，只要乐于安定，我觉得这种宅法并没有什么不好，鉴于现代人生活压力越来越大，不要说想找出几个真的每天都在和这个朋友聚会，那个朋友旅游，一会去丽江逛逛古城，一会到法国买买衣服的人不容易，光是想扩展自己的交际圈就已经很不容易了，每天除了上下班就是在家看电影睡觉读书也挺好，毕竟，在什么样的环境下生活并不是最大的问题，怎样分配自己的生活才是最大的问题。

· 写在前面 ·
FOREWORD

妈妈：“你到底在烧什么啊？”
比吕：“我的青春。”
妈妈：“那样的话，我倒希望你先把床底下的色情杂志烧掉……”
比吕：“那是……我的生命。”

这是安达充的《H2》里一段被奉为经典的对话，很久之前看的时候并没有留下太深的印象，除了扑面而来的青春气息之外剩下的也无非就是些引人莞尔一笑的小聪明。直到大学毕业之后，有人指着我的记忆卡说：“以后你可以告诉孩子，这些就是妈妈的青春”，我才发现，比起生命是色情杂志来说，更让人惊慌的是，我的青春（目前仍未完结）居然是一张记忆卡。

而且还是一张反复删了存、存了又删的8MbPS2记忆卡。



▶最普通的PS2记忆卡，记录游戏数据的同时也记录着玩家们的回忆。

· 最近回复 ·
LATEST COMMENTS

RE：青春的有效利用率
【2007-12-17 4:15:35 By: D · S】

D · S老师，请问您觉得我这篇文章如何？我是否还应当把熊熊的激情烈火投入到文章中去？

不，我觉得你应该把更多的文章投入到熊熊的烈火中去……
（你这篇博客的前言让我想起了多年之前QQ上的一段对话。）

RE：青春的有效利用率
【2007-12-18 8:37:16 By: 多边形】
我们总以为会有永恒的东西，就好比我们以为刻录的光盘可以保存一百年，但实际上这玩意儿可能三五年之后就被淘汰，十年之后在这个星球上根本找不到能读取这个塑料片儿的设备，所以人生啊……享受便是了，何必在乎那么多……

RE：青春的有效利用率
【2007-12-20 7:53:49 By: 胜负师】
我会对我的孩子说，你老爸的春青是一张……坏了的记忆卡。希望他／她能在我的记忆卡坏之前出生。

· 最近发表 ·
LATEST TOPICS

有心人的实话实说
ACE飞行员发表于2007.12B(总第192期)

车枪球，今天你玩了没有？
火云发表于2007.12A(总第191期)

你凭什么不给我一台PSP?!
D · S发表于2007.11B(总第190期)





自从上期PS3专页开张之后，我们收到了很多读者的来信，其中有不少读者为我们提出了很好的建议。火云在此感谢各位读者的关心和支持，今后也请你们继续为PS3专页捧场，谢谢！

《GT5 序章版》到达编辑部后，召唤起了不少喜爱赛车的同事的热情，levelup网站的一位新同事更是专门购买了方向盘，至此编辑部大电视每天的固定游戏项目除了《使命召唤4》外又多了一款。比《PES2008》晚了一个月发售的《WE2008》，就连升级补丁也晚了将近一个月，还好打过补丁的游戏确实比原来流畅，而且网战方面有了很大程度的改良。

官方主题大比拼

自从PS3系统更新到2.00之后，玩家就能够自由更换PS3操作界面的主题了。索尼官方自然也是对这项在PSP上大受好评的功能大力支持。目前在各个服务器的PSN上，索尼都为玩家准备了大量热门游戏的特制主题供玩家下载，本次我们就为各位挑选了几款具有代表性的主题，如果其中有你所中意的，就赶快连接PSN下载到自己的主机当中吧！

1 瑞奇与叮当

提供下载服务器：欧服、美服

点评：这款主题算得上是所有主题中制作得最精致的一款了，所有的图标都经过了重新制作，按键音效比《天剑》还要多。背景只有浩瀚的宇宙和巨大的星球，显得简单明快。如果说不足之处，那就是这款主题不够风格化，不熟悉该系列的玩家很难一眼看出这是什么游戏。

2 天剑

提供下载服务器：欧服

点评：端坐在悬崖边上的奈璃子的长发随风飘舞，泛红的枫叶从枝头洒落在她的四周，颇有些东方韵味。虽然说《天剑》的这款主题在图标美化上没有《德雷克的宝藏》那么精致，但是胜在意境。动一动你的手柄，会发现更妙得是主题中把按键的声音也进行了替换，同游戏中一样的按键效果音就像已经进入了《天剑》。



3 多罗主题2款

提供下载服务器：日服

点评：井上多罗的人气无容质疑，官方在这只“贱猫”登录PS3一周年之际推出这两款主题也顺理成章。如果对可爱风不反感，那么你没有任何理由拒绝这两款主题。虽说其中一款和PSP的那款多罗主题没有任何区别，而且也只有1级图标进行了处理。但是对于喜爱多罗的玩家来说，能看到那些可爱的头像出现在自己的PS3之中就已经足够了。咱多罗就是这么偶像派，不是吗？



4 未知海域 德雷克的宝藏

提供下载服务器：欧服、美服

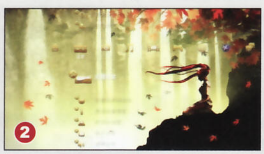
点评：如果你玩过这款游戏，那么看着被做成金币形状的图标时一定会非常具有代入感，背景中摆在桌面上的藏宝图以及各种宝物更加突出了游戏的神秘感。整装待发寻找传说中的宝藏，这就是这款主题给玩家最直观的印象。

5 杀戮地带 2

提供下载服务器：欧服

点评：这款连发售年份还没有公布的主视角射击游戏，居然也放出了主题来吊我们“车枪球饭”的胃口。不过主题存在偷工减料的嫌疑，背景、图标都像是在敷衍了事，拜托SCEE如果有时间还是赶快去把游戏开发完成吧！







PS3联盟！游戏二折起！

各位PS3的玩家们，是时候组建PS3联盟了！联盟开张大礼：PSN付费商品二折出售！心动不如行动，请大家赶快加入PS3联盟！

以上为恶搞，接下来我们步入正题。通过PS3的网络可以付费购买游戏和补丁，这个是大家都知道的事实。和X360一样，PS3玩家只要把游戏和补丁下到PS3硬盘之后，同一机器上的所有账号都可以使用这些资料。不过和X360不同的地方在于，如果在另一台PS3上启用你的账号把这些资料重新下载一遍，另一台PS3上的所有账号也能够使用这些资料！（X360玩家必须登录Xbox LIVE验证后才可以使用，而且即使经过验证，另一台X360上其他账号也不能使用。）

根据这个设定，就可以派生一条终极秘技。假设有两名玩家甲和乙都看中了一个付费内容，那么只需让甲先付费下载回甲的机器，然后让甲在乙的机器上启用甲下载时所用的账号，之后再把该内容重新下载一遍，这样乙机器上的其他账号也能够使用这个内容了！

看到这里，你是不是已经眼泛红心了？可惜事情没这么简单，在使用这条秘技时，你必须了解如下事实：

首先，如果乙把自己机器上的甲的账号删除，那么乙机器上的内容就不能使用了。即使再让甲重新启用一遍这个账号也不行。解决方法是让甲启用账号后重新下载。

其次，PS3允许一个账号最多在5台PS3上启用，也就是说这个办法最多只能惠及5台PS3。这也是标题中的二折一说的由来。

第三，并不是所有的付费内容都可用这个秘技来省钱。比如《战鹰》就是与账号捆绑的，只能让下载账号上线游戏。不过从目前来看，绝大部分内容都可以用这个秘技，如《乐克乐克》（二折约11元人民币）、《超级橡皮鸭》（二折为12元人民币）、《铁拳 暗之复苏 在线》（二折仅售37元人民币）等等全部适用。

采用这个方法之后，玩家的PS3上都必须保留下载账号，否则不能使用，这也是考验玩家之间友谊的有效措施。（笑）但因为只要保留该账号即可，那么原账号使用者只要选择“不保留密码”，即可高枕无忧地将自己的账号保存在别人的机器里。当然，如果您的密码被其他人破译了，那么就没有办法了，本刊不承担任何连带责任。（笑）

赶快和你的朋友们一起组建PS3联盟吧，两折的价格还不够你美的？

■文：纱迦

近期关注 HOTSPOT 升级了！破解了？

PS3推出2.10系统版本

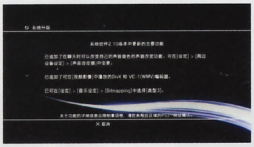
SCE在2007年12月18日再次对PS3系统固件进行升级，此次升级后PS3系统版本将为2.10。

此次升级后将新增“语音变换”机能，玩家可以对与PS3主机连接的麦克风等声音输入设备的声音进行高音、低音等5个级别的调节。

音乐播放相关方面，在“设定”→“音乐设定”→“Bit Mapping”一项中增加“类型3”选项。该设定将更加细致的再现音乐原貌。

视频播放方面将追加DivX和VC-1（WMV）播放格式，升级后需要对“设定”→“本体设定”→“WMV的播放有效化”一项进行调节，就可以播发WMV格式文件。但是受到著作权保护的文件以及2G以上的DivX 3.11编码文件无法播放。

另外此次升级还使PS3主机对应Blu-ray Disc Profile1.1，并追加“BD数据管理”选项。



破解视频又来了

最近致力于PS3破解的黑客小组又在网络上放出了两段号称已经破解PS3的视频。对于这一消息，索尼官方目前还没有作出任何反应，但有不少网友对DC小组拍摄的这两段视频的可靠性提出了质疑。有网友认为视频中拍摄画面上的系统版本信息时，背景中波浪形的XMB信息条是固定的，从这一点上来分析，该视频很可能是一张经过处理的图片而非真正的实拍。

编辑视点

怨声载道的2.00过去之后，索尼终于推出了2.10，从新增加的几个功能来看，PS3主机正在慢慢表现出自身娱乐功能的强大面。对于国内的玩家来说，本次更新最吸引人的内容就是视频播放对DivX和VC-1（WMV）的支持，喜欢追求拿PS3欣赏影像的玩家又多了种选择。对于以往的更新来说，本次更新追加的新功能算是不少，但我们更希望PSHOME能够早日到来。

我们已经在网上看到了无数个号称破解的视频，但是现在还是在老老实实地玩着正版，这个所谓的破解视频八成又是假的。就算破解了，想想蓝光恐怖的容量，我们国内网络还没有到普及100M的程度，下个ISO得多长时间？下载ISO的方法对于国内玩家来说不大靠谱，不如去关注关注蓝光生产线。



苦等了半个月，终于能够再次与各位见面，本猫真是太高兴了！这半个月多罗可没有闲着，因为本猫正忙着修整家中的庭园，现在它终于能够与各位玩家见面了。现在只要登录网络，进入游戏，就能在线更新了。更新之后就能与多罗在自己家的庭园中散步了，本猫在家中憋了一年（掩面擦泪状），容易吗，还不赶快来带本猫出去散散步！

鬼泣4主机同捆套装！

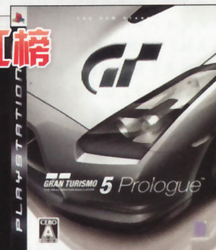
万众期待的刷帅扮酷游戏《鬼泣4》近日又有新动作，厂商们屡试不爽的同捆战略又来了！还在我们犹豫不决时，“PS3《鬼泣4》超值BD版”适时地公布了，套装中除了PS3主机和《鬼泣4》游戏软件外，还将附赠一张收录《鬼泣4》60分钟即时CG影像的BD光盘一张。售价47800日元，有黑白两款提供选择，别犹豫了，攒钱吧！



豆知识

按住电源键开机，5秒钟之后会听到“滴”的一声，此时PS3的画面输出就会恢复为480i，对于经常改变输出方式的玩家来说这条知识尤为有用。不过要注意的是，恢复480i后，玩家更改的画面设置、壁纸和主题等都会恢复为出厂默认状态。

本期红榜 LEADERBOARD



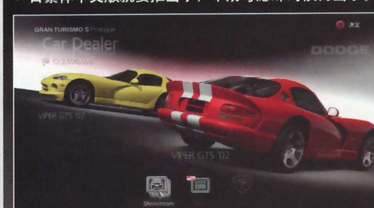
GT赛车5 序章版

发售日 2007年12月13日

推荐度 ★★★★☆

这款游戏不用再说什么了吧，在某种意义上讲《GT赛车》已经超越了游戏的范畴，它代表着另一种生活方式。虽然只是序章版，虽然只有5条赛道，但是1080p60帧的画面表现，已经足够让我们见识到次世代的强大。伦敦街头赛道漂亮的光影，让正在驾驶的笔者忍不住把车挂到1档，慢慢地仔细观察路边的商店，于是发现了不少用中文书写的招牌……

至于为什么没有给这款游戏的推荐度打上5颗星，是因为300多元的定价对于一款只有5条赛道，而且缺少主要模式的游戏来说，确实是贵了些。如果真的等不及正式版的推出，还是要再劝你忍上半个多月，因为序章版最大的卖点网络对战服务要月底才能推出，只有到那个时候才能真正全面地评判这款游戏，这也是这一期黄金眼为什么没有本游戏评分和攻略的缘故。2008年1月17日繁体中文版就要推出了，不妨考虑那时候再出手。



就说一句：聆听着小资的音乐，手握方向盘，桌子上再来杯香浓的咖啡，这即是跑车浪漫之旅！

高清地带 HD ZONE 2007年最佳高清影碟大奖

近日，首届High-Def Disc Awards高清影碟大奖于美国拉斯维加斯公布，该奖项由美国《家庭媒体杂志》、《好莱坞报道》及美国娱乐商业协会共同评选，评选范围是从2006年4月开始上市的HD DVD与蓝光影碟。结果华纳的《斯巴达300勇士》成为大赢家获得两项大奖，其蓝光版获得了最佳年度高清碟，同时HD DVD版则获得最佳花絮奖。各位高清爱好者在购买影碟时不妨以下面的获奖名单作为参考。



年度最佳高清影碟：《斯巴达300勇士》（蓝光）

最佳动作类 BD：《007之皇家赌场》

最佳动作类 HD DVD：《热血警探》

最佳动画：《美食总动员》（蓝光）

最佳画质：《加勒比海盗2：聚魂棺》（蓝光）

最佳音效：《变形金刚》（HD DVD）

最佳花絮：《斯巴达300勇士》（HD DVD）

创新技术应用：环球制片公司的HD DVD U-Shop功能（可通过互联网在线购买与影片相关的周边产品）

最佳菜单制作：《天国王朝》

最佳多碟套装：《第三类接触》

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路

其实我也一直觉得纱迦比我主持这个栏目合适，要知道他的成就已经将近我的四倍了！在我离开的这段时间里，他不但帮我把这个栏目打理得井井有条，而且还发掘了成就系统诞生以来的无双神作——《降世神通》，为广大成就犯白白送上了1000点好礼，实在是功不可没。但是自从我回来之后，他又沉迷于“PS3”的《COD4》，跑去“PS3 HOME”专页了……

编辑360日记

痛并快乐着

前段时间忙着照顾孩子，几乎两个月没碰游戏——这个“几乎”说得有点勉强，实际上还是玩了一个游戏：《蓝龙》。是的，请不要鄙视我，我在购入这个游戏（中文版）的半年后，终于有时间可以静下心来玩玩这个RPG了。（Gouki：你居然还真玩？！）游戏过程就不细说了，总之这是个好游戏，没玩过的玩家一定要玩一下，这里要说说关于那几个下载内容的事情。

事情是这样的，我的LIVE帐号注册的是美国地区，而我的《蓝龙》又是中文版的，而美服上《蓝龙》的这几个下载内容很晚才推出，所以我也就一直都没玩到“混沌迷宫”等付费内容。回到编辑部之后发现美服也提供了这几个下载内容，于是第一时间下载了回来，当晚玩得很愉快。第二天当我再次进入游戏的时候，发现游戏提示“下载内容已损毁，请重新下载”，当时没在意，遂按照提示重新下载了一次，进入游戏后OK了。结果第三天第四天第五天第N天每次进游戏的时候都出现这个情况，我当时第一反应怀疑是不是硬盘坏道导致的，不过想来想去觉得这个概率很低。

但另外一个现象引起了我的注意，大家都知道LIVE上美服港服日服的内容都是不一样的，我猜想是不是因为美服上的下载内容是美版专用的，导致中文版的游戏在关机后再次开机登录时无法正确识别。为了证实这个猜想，我忍痛又用港服帐号花了600点重新购买了这些下载内容，果然无论我如何开机关机，之前的现象再也没有出现，由此看来的确是下载内容语言版本不同而导致的。

不过目前只有我遇到了这种现象，所以还无法完全肯定找到了问题的根源，不知道其他软饭有没有遇到我这种情况。最心痛的莫过于花了两倍价格购买的下载内容，但能顺利游戏也算是个安慰，所谓“痛并快乐着”吧……

［文：多边形］

360大事记

自从《光环3》登陆X360平台以来，就在全球各地掀起了新一轮联机游戏狂潮，12月12日，这款主视角射击超大作的第一个联机地图包“英雄（heroic）”终于开始在LIVE上提供下载。“英雄”地图包目前在Xbox LIVE上的价格为800点，其中共包括三张全新的联机地图。第一张地图名为“平衡”，Bungie开发小组将其描述为一个相对较为对称的关卡，适合团队战而且规模足够容纳多辆战车纵横驰骋。第二张地图名为“鼠穴”，正如其名所示是一座大型地下环型关卡，其创意实际上来自于游戏单机战役中的一个关卡设计。Bungie称该关卡的形状类似于美国NASCAR房车赛赛道，因此同样适合大规模的车辆战。最后一张地图也就是该地图包中最有特色的“英雄”，Bungie开发小组称之为《光环3》所有地图中最具可塑性的一个。“英雄”地图的主体是一座巨大的仓库，允许玩家使用游戏自带的地图编辑器自己动手进行随心所欲地设计和改造。



●去年12月在日本发售的《蓝龙》是X360上为数不多的日式角色扮演大作之一，微软对于这个游戏品牌也一直重视有佳。微软日本Xbox业务总经理泉水敬日前透露说，2008年日本市场X360游戏的开路先锋，可能将由《蓝龙》的续作来担当。事实上在此之前已经有不少关于《蓝龙》续作推出的传闻，游戏制作人坂口博信也曾表示自己非常希望这款游戏能够推出续作。今年4月份坂口博信在韩国出席一次活动时曾透露，已经在与微软就《蓝龙》续作的问题进行切磋，虽然具体细节尚未确定，但很可能将是一款重视在线功能的游戏。

●微软公司全球市场副总裁Jeff Bell日前接受采访时透露，X360平台主视角射击大作《光环3》的累计销量已经突破500万套，而另一款X360动作角色扮演游戏《质量效应》的销量也已突破100万套。

●近日，《使命召唤4》制作组的成员在Xbox的官方网站上发布帖子表示新的X360版《使命召唤4》补丁将在本月内推出。新的补丁的改进将主要在玩家组队的排序方面，游戏中的“死亡竞赛”将不再允许你和固定的玩家组成一队，这样每次你的队友都将成为随机安排的。而在“Domination”和“Headquarters”中新增了大量的战斗地图。这个新的补丁在游戏的房间Host问题上做出了轻微的改进。

360拍案

美女牌见效 《刺客信条》销量超预期！

Ubisoft公司日前发表，于11月发售的次世代新作《刺客 信条》的全球累计销量已经突破250万套。Ubisoft公司对发售后未满1个月就达到250万套销量的《刺客 信条》信心大增，并宣布将原先公司预期的至2008年3月末达到300万套的销售目标上调至500万套。

编辑部对这条新闻反应最大的莫过于ACE飞行员，正是因为他负责本作的攻略，所以他认为本作的素质远不如预期所想的那样，而网上各大媒体对本作也颇有微词，认为游戏并不像大家所期盼的那么好玩，不过联想到游戏发售前那大肆的宣传，以及美女制作人Jade的频频亮相，相信很多玩家都是冲着大美女的面子来买这个游戏的吧？

前几天，某欧美网站知名编辑Jane Pickard参加了Game MTV的访谈节目。在节目中，她表示刺客信条的美女制作人Jade Raymond已经沦为了育碧公司的市场工具，严重地说，她正在被剥削。在节目中他声称Jade Raymond被育碧指派了过多本不应当是由她进行的公众形象工作，并且依靠自己的身材来吸引玩家和进行炒作。这在她看来是一种剥削，这不应当是一个女性制作人的份内工作。



NBGI再抛圈钱王牌 "皇牌偶像"一飞冲天

NBGI公司日前公布了预定于12月20日开始的《皇牌空战6：解放之战火》新一轮网络下载内容。此次下载内容依然将通过Xbox LIVE网络发布，内容包括6种全新机体涂装和一个新网络联机任务。

继11月公布的星井美希特别涂装大受FANS好评后，此次NBGI又再接再厉送上了人气角色萩原雪步的新涂装机体。由于12月24日圣诞节是萩原雪步的生日，因此此次特别涂装据称是作为生日礼物而推出。无论如何，不搞出个《偶像大师》全角色机体编队来NBGI看来是不会轻易罢休了。

此次下载更新增加的新网络联机任务"Team Battle DL01"以团队战为主题，场景为绵延山脉上云层覆盖的天空，支持最多16人同时对战。率先将隐藏在云海中的任务目标破坏掉的小队将获得强力己方火力掩护的支援，援军的有效时间虽然只有短短60秒，但善加利用的话可以一举将对手悉数摧毁。被对手抢先的小队也并非就失去了制胜的机会，坚持过规定时候后等待新的目标出现，依然可以抓住时机反败为胜。



360卖场

360事件 NBGI赶尽杀绝 《Live For You》愿者上钩



要问NBGI今年最大的收获是什么，莫过于X360版的《偶像大师》了，这款游戏自从在X360上发售以来，以其丰富且昂贵的下载内容令玩家瞠目结舌，由于本作所面向的玩家群较为固定，而且具有相当的消费力，至目前为止，本作所有付费下载内容的收入已经超过1亿日元。而目前Xbox LIVE上所有提供的下载内容中，《偶像大师》的付费下载内容数量为全世界第3名。

前不久NBGI公布了续作《偶像大师 Live For You》的进一步情报，除了游戏方式与前作有所区别外，NBGI最狠的一招莫过于宣布本作不对应前作任何游戏记录和下载内容。不对应游戏记录倒也罢了，无非是再过一把经纪人的瘾，但不对应任何下载内容就真的是心狠手辣了，这就意味着前作中你本已购买的各种服装和道具在本作中需要再掏一次腰包，NBGI的圈钱黑手真是"司马昭之心路人皆知"啊！





360成就犯 《WE》特大号



近期编辑部众软饭有两个主要流行联网游戏：一个是基本霸占了编辑部游戏室的《COD4》，另一个则是《WE2008》。Gouki对这代《WE》比较郁闷，不是说游戏不好，而是电脑太赖……扯远了，这里说的倒不是技战术的问题，而是有关本作成就的话题。《WE2008》的成就比起前作《WEX》有了不少调整，针对成就获取难度概括为一句话就是"LIVE难度下降，单机难度上升，整体要求提高"。

我们先来说说需要在线取得的成就。本作中需要在线取得的成就只有四个，分别为"射入一记直接任意球"、"完成一个帽子戏法"、"连胜五局"和"最近20场比赛胜率为75%（也就是至少赢15场）"，相信具有一定水平的《WE》玩家看到这样的成就都会心地笑了，这样的成就设计比前作那些"取得10/50/100场胜利"要有技术含量得多。注意以上成就都需要在"排名赛（Ranked Match）"下取得。

再来说说单机部分的成就。单机部分的成就包括单纯需要球技获取的"技巧类"和需要长时间游戏的"耗时类"以及综合这两种类型的"综合类"。以"技巧类"为例，典型代表有"取得第一场胜利"、"35米外远射入网"等成就，你也可以把"连续5场帽子戏法"、"连胜十局"也归为"技巧类"；而"耗时类"则包括"进行100场比赛"、"取得100场胜利"、"攻入100个入球"、"进行100次助攻"和"100场不失球"等，也包括"取得10场点球大战（需要120分钟平局之后）"、"赢得英超/德甲/意甲/西甲/法甲联赛冠军"、"击败所有国家队"、"在所有球场上进行过比赛"等成就，而这类成就的终极目标就是"取得500场胜利1000个入球和赢得所有联赛与杯赛冠军"，所需要的时间就不是一会儿半会儿了；而最具难度的莫过于"综合类"了，首当其冲的就是"百场系列"，包括"百场比赛后最近十场比赛传球成功率超过85%/最近十场比赛射门成功率超过70%/最近五场比赛入球超过两个"，另外与上面最后一个成就类似的是"二十场比赛后最近五场比赛入球超过两个"，而有两个相对而言难度较高的则是"最近十场比赛犯规次数低于一次"和"最近十场比赛控球率超过60%"，尤其是前者几乎是不可完成的任务，除非双打要好友配合，否则真是难于登天。

总共28个成就1000点点数供玩家挑战，总体水平比前作那些"取得××冠军取得××场胜利"近乎无聊的成就要高了许多，获取后也更有成就感，惟一比较奇怪的是从表面上来看本作几乎所有成就都与大师联赛无关，但实际上很多成就都可以通过进行大师联赛模式来取得。总体而言，建议路线为先拿下所有的杯赛冠军和各大联赛冠军，之后进行数年的大师联赛，基本上如果你能顺利拿下所有"综合类"成就，那么"耗时类"和"技巧类"也都基本收入囊中，可能会余下例如"击败所有国家队"这样的扫尾成就，而拿下"取得500场胜利1000个入球和赢得所有联赛与杯赛冠军"也只是顺理成章，而相信大家通过这样的锻炼后，你的《WE》水平绝对可以轻松拿下四个在线成就。看上去颇有难度，而实际上亦有捷径，很多成就在"Beginner"难度下犹如探囊取物，只是我相信对《WE》有爱的玩家是不屑于这种投机技巧的。



Wii世代

Wii GENERATION



解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



前些时候与晴天同学聊天，他对我说，最近一段时间有大量读者来信表示对目前火爆的 Wii 风潮产生了兴趣，不过诸如改机和变砖等问题令读者们很是困惑，因此，希望我能够在“Wii 世代”中进行详细的说明。鉴于目前 D2CKey 直读芯片已经趋于成熟和稳定，本栏目将 Wii 的购机和改机问题再次进行较为全面的介绍，想买 Wii 的朋友们，锁住本页看个透吧！



《Wii Fit》的每日锻炼仍在进行中，目前为止我已经积攒下大量的时间积蓄了，不知道到了 1000 或者 10000 这样的整数时会不会出现什么奖励呢……坚持运动的精神应该鼓励呀。顺便提一下，现在《Wii Fit》已经降价到 800 元左右，虽然与标准价格还有一些差距，不过有兴趣的同学可以开始考虑入手的问题了。

Wii Fit 健身日志



自从平衡板与《Wii Fit》降临之后，编辑部内出现了一股小小的健身热潮，不过，热潮总归是热潮，一时的兴趣很快就渐渐退去，到目前为止，只有炎骑士跟玛娜两人还在继续坚持利用它来锻炼身体。而这坚持锻炼所带来的结果，除了身体素质的明显提高之外，居然还有一些小小的发现。在运动类别选择界面点击那个平衡板造型的小精灵，就会进入平衡测试小游戏，玩家可以在这里测试自己的平衡能力，限时 60 秒；如果坚持每天用《Wii Fit》锻炼身体，那么在持续一定天数后，那只作为健身基金存钱罐的小猪就会由最开始的银色变为金色，如果再继续坚持锻炼下去，这只“金猪”还会进化为白金颜色；此外，如果玩家在最初选择了女性教练，那么总有一天会出现男教练“代课”的突然情况发生，看来这名虚拟的女教练也跟现实中的女性一样具备生理周期，任天堂在这里着实恶搞了一把。

小贴士

《Wii Fit》运动套装的包含《Wii Fit》运动软件一份和平衡板一块，任天堂官方指导售价是 8800 日元，折合人民币的价格应该在 600 元左右，但由于 JS 的恶意哄抬以及首发时的货源短缺，价格上涨到 1300 元人民币左右，各别地区甚至有超过 2000 元的离谱高价。再此，玛娜提醒读者朋友们，在购买这款运动套装的时候，如果面对你的 JS 摆出千把块钱的价格，那么就要毫不客气地与他拼杀到底。不过，如果您不计较这几百块钱的虚高，或者认为在第一时间拿到这套设备十分必要，那么价格问题也可以抛到一边，谁叫咱有爱呢，您说是吧。

Wii 八卦箩筐

全球，不！全银河系最昂贵的 Wii！

跟《星球大战》沾边的东西那就是一个贵！这话一点儿也不假，这不，眼下各位看到的这台 Wii 拥有全银河系最酷的外表：达斯 · 维达主题外观。什么？你不知道达斯 · 维达是谁？那么“黑武士”总该知道吧，否则真的就该去恶补《星战》了。当然，它还拥有令人尖叫的高价：15000 美元——这是来自 eBay 上的公开竞拍价格。这款达斯 · 维达版 Wii 是 Lucas Arts 针对游戏《星球大战：原力解放》而特别制作的限定版主机，全世界仅发售 4 台，珍贵度绝对是顶级的。





无线双节棍控制器

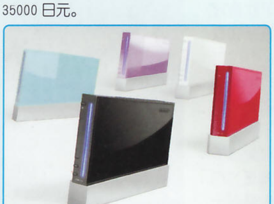


Wii 遥控器与双节棍之间的那根连线是不是让你觉得十分不爽？现在终于可以让这根令人生厌的电线在你眼前彻底消失了。这款由周边厂商 Nyko 开发的无线双节棍（Wireless Nunchuck）采用 2.4GHz 的无线通信方式传输控制信息，只要将无线收发设备连接到遥控器后面的接口上，我们就可以在操纵双节棍手柄的同时将自己的双臂尽量展开了。从今以后，再舒展的动作也可以很轻易地做到。

Wii 天堂之声

新年换新衣，Wii 主机大换装

为了给重量级游戏《任天堂全明星大乱斗 X》造势，任天堂有可能在 2008 年推出 6 款颜色的 Wii 主机。这六款颜色的主机将首先在日本推出，分别有玫瑰红、钢琴黑、薄荷蓝、雪色粉、香槟金以及 FC 独有的红白相间主题。不同颜色的主机会与《任天堂全明星大乱斗 X》同捆发售，并且，这些同捆套装中将首次附带两套双节棍手柄，每套同捆套装主机的售价预定为 35000 日元。



《家庭滑雪》——对应平衡板的新游戏

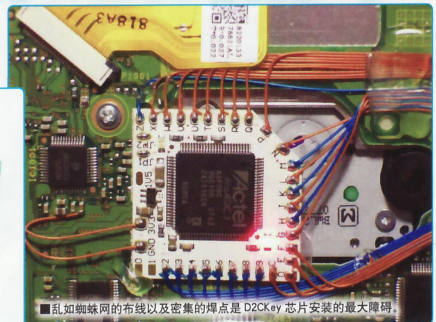


《Wii Fit》中有一款迷你小游戏让很多人玩得不亦乐乎，它就是“跳台滑雪”。就在最近，NBGI 宣布，该公司将在 2008 年初推出一款与“跳台滑雪”类似的《家庭滑雪》体感互动游戏，并且，这款游戏同样是对应平衡板的。

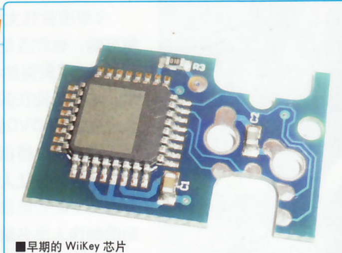
相比“跳台滑雪”，《家庭滑雪》的内容要丰富许多，不仅分为若干个级别，而且还支持多人共同进行游戏。负责这款游戏开发的团队不是别人，正是制作“《山脊赛车》系列”的团队。因此，游戏的品质完全可以得到保证，接下来，玩家所要做的就是等待这款游戏的到来了。如果你现在还没有平衡板，那就赶快入手吧。



Wii硬件教室 还在为如何选购Wii而犹豫吗？先看这里吧！

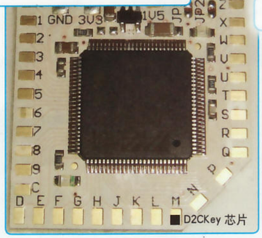

■乱如蜘蛛网的布线以及密集的焊点是 D2CKey 芯片安装的最大障碍。

WiiKey&D2CKey


■早期的 WiiKey 芯片

WiiKey 和 D2CKey 同属改机直读芯片，它们的作用就是绕过主机内的监测程序，让已经安装过此类直读芯片的主机不仅能够读取正版游戏，还能够顺利读取从网络上下载的游戏 ISO 镜像刻录光盘。WiiKey 是一款十分成熟的直读芯片，在今年早些时候，这款芯片是市面上所有类似芯片中功能最为强大、安装最为方便且工作最为稳定的直读芯片。不过，由于任天堂在随后的生产批次上更换了 Wii 的主板元件，导致原来的 WiiKey 无法在新批次主机上安装使用，而 D2CKey 的出现正是针对这些当前批次的主机量身定做的新一代直读芯片。

作为早期主流的 WiiKey 安装较为简单，它的焊接点只有六个，并且排布不是很密集，因此，只要稍微有一些电器焊接经验的人都可以较为轻松的完成整个安装过程。相比之下，D2CKey 的安装过程则要复杂很多。由于新批次主机的主板元件及电路排布方式发生了较大的变化，D2CKey 芯片的安装焊接引脚数量超过了三十根。不仅如此，这款直读芯片上需要焊接的引脚距离所对应在主板上的焊点较远，相比 WiiKey 的直接焊接方式，D2CKey 只能采取"飞线"的焊接方式。这样一来，大量导线的错乱排布就成为了制约玩家改装的最大障碍。



■D2CKey 芯片

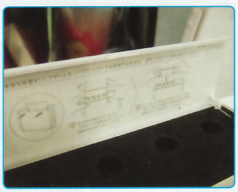
D2CKey是WiiKey的升级吗？

虽说 D2CKey 是针对新规格主板而生产的更新换代产品，但相比原来的 WiiKey，D2CKey 在功能上并没有什么明显的改进之处，两种芯片是针对两种完全不同规格的主板研制的，它们的作用相同，功能近似，对于老版本主机的改机用户来说，只要定期为自己的 WiiKey 升级固件，就完全没有必要再买一台 Wii 和加装 D2CKey。

价格是个问题

在早期 WiiKey 作为主流的时候，加装这款芯片的主机在相当长的一段时间内稳定在人民币 1800 元左右的价格上，各地因进货渠道的不同而会有一些差异，在一些货源较为充足的地区，Wii 的价格曾经一度降为 1500 ~ 1600 元的超低价位。不过，在应用了新主板规格生产的 Wii 主机大量上市且 D2CKey 尚未出现的时候，原本采用 WiiKey 作为直读芯片的老版本主机价格逐渐回升，由于库存量的逐渐减少，这些老版本主机的价格甚至接近或超过了 X360 的价格。对于目前处于购买观望中的玩家来说，这种老版本主机基本上已经无法在市面上碰到。至于目前的 D2CKey 直读芯片，虽然它的性能已经较为稳定了，但是由于种种原因，芯片价格迟迟没有下跌的迹象，一直维持在 350 ~ 450 元左右，如果算上购买全套主机的花销以及安装主机的人工费用，目前购买一台 Wii 主机的保守花费也要超过 2400 元（各地情况略有差异，可能会低于此价格），对于游戏店来说，安装芯片的工作虽说是必要的，早期的 WiiKey 芯片安装是不用另行支付改装费用的，而且即便是玩家自己动手也十分容易，而对于新直读芯片来说，安装但由于新直读芯片的安装难度和风险的增大，即便是一个从事类似电子元器件维修的熟练工人，也不能保证百分之百地改机成功，收取一定改机人工费用自然也是合情合理的了。

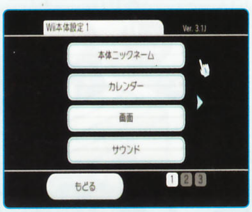
什么是 Wii 的版本区别？



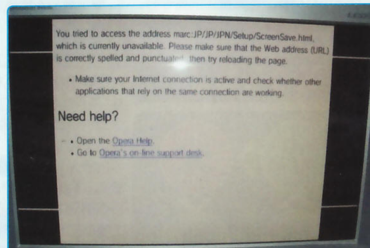
早在本栏目刚刚开办的时候，就已经对 Wii 的版本区别进行过详细介绍，鉴于很多新读者没能及时阅读此前的介绍，因此在这里将相关介绍重新放出。

任天堂在发行 Wii 主机时，采取了针对不同国家和地区的分区限制策略，目前共有三个版本的主机推出，它们是针对日本市场的日版主机（代号 J）、针对北美地区市场的美版主机（代号 U）以及针对欧洲和大洋洲市场的欧版主机（代号 E）。原则上讲，不同版本之间的游戏软件无法通用，如果强行运行不同区域版本的游戏，那么主机就会自动识别并抵制运行游戏。目前国内最为常见的主机版本为日版主机，在购买主机时，只要查看主机底部的铭牌或扩展插槽盖板下的提示说明即可区分主机的区域版本。

升级与变砖



虽然 Wii 的机能和画面还停留在 PS2 级别上，但它本身所采用的固件定期升级方式却是实实在在的次世代标准。玩家可以通过运行附带有升级程序包的游戏光盘或者直接将主机连接入因特网进行升级，固件的升级可以令 Wii 拥有更多的功能，只有保持对固件的更新升级才能确保能够运行最新版本的游戏。所谓变砖，是指直读改机用户的主机在进行错误升级时所出现的情况。由于加装了直读芯片，Wii 主机本体内所具备的跨区识别功能被人为屏蔽掉了，针对不同区域版本的游戏虽然可以正常运行，但会导致错误的升级。举个例子来说，如果当前待运行的游戏是美版，且它内部包含有 3.0U 的升级程序包，那么此时令固件仅仅维持在低于 3.0 以下的日版或欧版改机主机运行这款游戏，就很有可能造成主机变砖。主机的变砖也有轻重之分，即半砖和全砖。变为半砖的主机仍然可以继续使用，但无法进入底层的设置菜单；而全砖则无法进行任何工作。目前一直没有有效的救治全砖主机的办法，相比之下，半砖则可以通过运行携带高版本固件的同区游戏来修复。比如，前段时间推出的《超级马里奥银河》就可以将早期因运行美版游戏而导致半砖的日版主机修复。因此，如果你试图为自己的 Wii 加装直读芯片，不论是早期的 WiiKey 还是目前的 D2CKey，一定要时刻谨慎对待跨区运行游戏。对于那些新近推出的其他区域版本的游戏，最好不要贸然尝试，否则一失足成千古恨，根本没有后悔药可吃。



▲如果看到了这样的画面，那么很不幸，你的 Wii 从即刻起就是一块砖了。



失落的奥德赛	Microsoft/Mistwalker	角色扮演
X360 ロストオデッセイ		日版
2007年12月6日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

通关时间：不按过剧情、不探索隐藏要素的话，大约在40小时左右。

今年次世代主机上可以拿得出手的角色扮演游戏屈指可数，也许正是因为太久没有玩正统的角色扮演游戏的缘故，《失落的奥德赛》带给我们的震撼也有些许加成。本作无论在系统、画面、剧情以及耐玩性上都称得上经典，4张DVD的容量也让我们见识到了高清CG的威力，看来坂口博信坚持走大容量的路子还是正确的。本作在配音上也让人惊喜，无论演员而非声优的日语配音还是英文配音都很好的突出了角色们的个性。游戏结束后的制作人员名单可谓是超豪华阵容，真不知道坂口是怎么将这么多人才找来帮忙的。总之，这是2007年绝对不可错过的角色扮演游戏之一。

文 火云 美编 anubis

LOST ODYSSEY

ロストオデッセイ

战斗系统解说

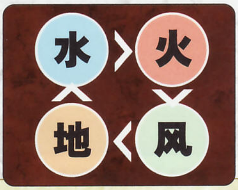
角色扮演类型游戏的最大魅力之一就是丰富多变的战斗系统，在游戏中角色的技能育成、个性的敌方怪物的AI系统、普通攻击时的按键、新要素"壁系统"的导入等使得本作的战斗达到了前所未有的紧迫感。



行动顺序

战斗的行动顺序是根据我方角色的速度和敌人的速度以及所使用技能或魔法的准备时间来决定的。战斗中画面左下方的头像表示的就是敌我双方的行动顺序，与敌人的战斗就是按照这个顺序来决定胜败的，玩家在使用技能和魔法时要对它们的准备时间做到心中有数。选择魔法的指令时，除了能在画面中得到魔法发动效果的说明外，还能够在左下方看到"咏唱时间"，前面的数字表示的是发动魔法所需要的回合数，后方的字母则表示的是同一回合时的发动速度，比如"1－B"就比"1－C"发动的要快。在战斗中如果我方正在咏唱的人员遭到敌人的攻击，那么他的咏唱速度将会变慢，装备"精神安定"技能能够减缓延迟。使用道具的话必定第1个行动，所以后期习得的连续使用道具的技能十分实用。

属性与特性



本作所有的敌人都分为"属性"与"特性"两种特征，我们可以有针对性的选择合适的装备和魔法攻击它们的弱点。特性相当于怪物的系别，浮游系主要是飞在空中的敌人，它们的回避率通常比其他系的要高；机械系的敌人都是由钢铁打造的，没有明显的弱点，通常没有属性；硬质系的表皮都有坚硬的外壳保护，所以它们的防御力都非常高；生物系的怪物比较喜欢群居，在战斗中经常召唤出同伴增援。

壁系统

本作战斗系统最大的创新就在于，游戏中将原来普通的阵型系统加入了"壁系统(GC系统)"的概念。所谓的GC系统(Guard Condition System)就是指防御力高的角色担任前卫与后卫携手承担对手对处在后卫位置角色的攻击，后卫受到伤害的程度取决于玩家目前的GC等级。战斗画面中右上方的P－GC是我方的GC值，左上方E－GC是敌方的GC值，GC值的数字就是我方前卫角色HP的总和，当前卫受到伤害时，GC值也会随之降低，GC分为4个等级，等级越低后卫受到的伤害越高。

前卫角色受到攻击而使GC等级降低后，再使用道具或魔法回复HP，GC等级是不会回复的，只能通过使用回复GC值的专用魔法或技能才能提升我方的GC值。如果我方前卫角色被石化，那么GC值中该角色的HP部分就会消失，不过将石化状态解除后，GC还会重新回复。战斗中可以随时更换阵型(中了阵型固定状态则不能更换阵型)，玩家甚至可以把所有角色安排到前卫的位置，但是却不能将所有角色都变为后卫。



后卫 通常人类或魔法师系防御力与HP较低的角色应该放在后卫的位置上，如果将它们放在前卫很有可能1回合之内便出现HP危机，在GC值保持Lv4时后卫基本不会受到什么伤害。

前卫 应该由凯姆等擅长战斗并拥有高HP与防御力的角色担当，高防御力能够减少GC值的消耗量，基本会承受前排敌人80%的攻击。

实战攻击 敌人与我方一样有前卫、后卫和GC值的设定，在BOSS战中，通常BOSS会躲在杂兵的身后向我们发动进攻。可以使用附加GC伤害效果的戒指和特技来快速降低敌人的GC值，然后将处在后卫的敌人优先消灭。

实战防守 毫无疑问，我方的GC值越高，后卫就会越安全，如果GC值被削弱到Lv1，那么后卫受到的伤害将会是Lv4时的10倍以上，将HP高的角色放在前卫是安排阵型时首要因素。战斗结束后，我方的GC值会回复到前卫角色的总和。

©2007 MISTWALKER, INC./I.T. PLANNING, INC. All Rights Reserved.©2007 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

戒指特殊效果

如果玩家装备了有特殊效果的戒指的话，在使用普通攻击时按住RT键，被攻击的敌人身上会出现一个不断缩小的光圈，看准时机放开按住的RT键即可有一定几率发动戒指上的特殊效果。根据放开RT键的时机不同，攻击的结果就会有所不同，稍有误差是“Good”，误差较大就会显示“Bad”。完美攻击需要在最佳时机松开RT键(大光圈正好套在小光圈上时)，画面中就会显示“Perfect”。完美攻击时有很大的几率机会发动装备在戒指上的技能，产生一定的附加效果。Bad攻击时无法发动追加效果，所以在战斗中一定要集中精神，争取每次都能发动Good以上的攻击。游戏中只有在使用普通攻击时才能发动装备戒指的特殊效果，技能和魔法攻击则不行，游戏的后期拿到附加效果好的戒指，我方攻击型角色的普通攻击将会非常强大。



两种类型的角色特性

我方角色分为不死者和普通人类两种类型，这两种类型的成长方式是截然不同。虽说不死者能够习得所有的技能，但是可装备技能数量上的限制，加上必须要通过装备道具和从人类身上习得的特性，也使得玩家不能只一味地培养不死者，人类同伴也是相当重要的。

不死者

成员 凯姆、塞丝、敏、莎拉

特征
- HP为0后经过数回合能够自动复活
- 没有固有技能
- 基本能力值普遍较高



由于本作我方的不死者都是处于失忆的状态，所以他们加入队伍后任何技能都没有。游戏中可供不死者习得的技能共有164种，不死者习得技能的方式是装备饰品或从人类身上习得。同一个技能装备在不死者身上所发挥的效果比人类要高，但是却受到技能槽数的限制(可通过道具和装备增加技能槽的技能提升)，每位不死者最多只能装备30种技能。

人类

成员 杨森、库克、迈克、塞德、图尔坦

特征
- HP为0只能使用道具和魔法复活
- 通过升级习得新的技能
- 基本能力值普遍较低

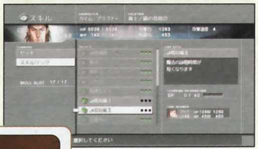


普通人类的技能同传统的角色扮演游戏类似，都是通过等级的提升来习得的。但是每位角色可以习得的技能都是固定的，擅长魔法攻击的角色习得的技能都是魔法系的，而辅助系的则大部分是辅助技能。在战斗中应当尽量把人类放在后卫的位置，让他们为前线人员提供支援。

技能育成系统解说



以千年不死之身的不死者为主人公的本作，在育成系统上也与其他常规性的角色扮演有所不同。“技能连接”系统为角色的培养提供了更多的可操作性。在本作之中装备道具可发动的能力和普通人类升级之后习得的能力被统称为技能。所有的技能都能被不死者习得，将习得后的技能装备在技能槽中，不死者就能在战斗中使用它们。随着战斗而进化，不死者们技能的培养是战斗胜败的关键。



技能的种类

游戏中的技能种类大体分为3个种类。通常技能是指普通人类在升级的过程学会的技能，不死者能够通过菜单“スキル”中的“スキルリンク”来学习。战斗中获得的SP就是用来学习技能的，1次只能学习1种技能，而且学习的对象必须参加战斗。

无论不死者还是人类，只要装备上饰品，就能发挥出饰品的效果，但是不死者却可以像学习普通技能一样将饰品上附加的技能学会(技能习得后，饰品上会有星星标记)。

戒指技能比较特殊，上面附加的效果只有在普通攻击时才能发挥作用(最多附加3种效果)，所以魔法师系的角色通常用不到这项技能。戒指技能不能习得。在状态菜单中选择“リング合成”即可进行戒指的合成，合成戒指的素材需要从敌人身上、调查物品或做分支任务来获得。在流程的中后期玩家可以找专门进行合成的人把多个戒指合成在一起。

人类技能列表

图尔坦 トルタン

技能名称	等级	作用
こもりうた	－	一定几率使敌人脱离战场
斩り崩し	－	敌前排范围攻击
パワーガード	－	防御指令效果上升
MP ガード	－	濒死时受到攻击的伤害从 MP 中扣除
パワーヒット	－	敌 1 体大伤害攻击
武器ガード	－	一定几率格挡敌人的普通攻击
勋章授予	－	我方 1 人全能力上升
执念	－	受到致命攻击时 HP 剩余 1 (HP 必须大于 1)
カウンターガード	－	防止敌人进行物理反击
メンバーヒット	28	无视 GC 值对敌 1 体发动攻击
ブレイクヒット	31	无视防御对敌 1 体发动攻击
ほどこす	34	将自身少量 MP 给予同伴
吸い取りガード	37	敌吸收 HP 与 MP 无效化
王家装备	40	能够装备图尔坦专用的王家装备
绝对防御	43	1 回合间敌全部攻击无效化
全体ヒット	46	对敌全体攻击
たくさんほどこす	49	将自身全部 MP 给予同伴
アルテマヒット	－	最后一个王家封印中习得，对敌全体大伤害攻击发动者数回合不能行动，GC 值减少为 0

塞德 セド

技能名称	等级	作用
とんずら	－	战斗中必定逃跑成功
アイテム 2 倍	－	战斗结束时获得道具随机 2 倍
魔封じ	－	敌一体的魔法无效化
ぬすむ	－	盗取敌人的身上的道具
挑衅	－	使敌 1 体对自己攻击
やりくり上手	－	战斗中使用道具的效果上升
オートシールド	－	战斗中一直处于シールド状态
オートバリア	－	战斗中一直处于バリア状态
反击封じ	－	防止敌人的任何反击
ゴールド 2 倍	－	战斗结束时获得金钱 2 倍
SP2 倍	－	战斗结束时获得 SP2 倍
みやぶるの极意	37	显示敌人的全部情报
特殊アクセサリー	40	可装备特殊饰品
经验值 2 倍	44	战斗结束时获得经验值 2 倍
3 アクセサリー	48	可装备 3 个饰品
たまに GC 无视	52	攻击敌人时无视对方的 GC 值

库克 クック

技能名称	等级	作用
レベル 1 白魔法	－	可使用 Lv1 白魔法
咏唱辅助	－	数回合间缩短我方 1 人的魔法咏唱时间
天使の心	6	受到回复魔法时的回复量上升
レベル 2 白魔法	10	可使用 Lv2 白魔法
集中	13	数回合间缩短使用者的魔法咏唱时间
いのり	16	回复我方 1 人的 HP，效果小
レベル 3 白魔法	19	可使用 Lv3 白魔法
精神安定 I	22	受到攻击时咏唱延时减轻，效果普通
レベル 4 白魔法	25	可使用 Lv4 白魔法
レベル 5 白魔法	28	可使用 Lv5 白魔法
咏唱缩短 I	31	魔法咏唱时间缩短，效果普通
レベル 6 白魔法	34	可使用 Lv6 白魔法
ホワイトスタッフ	37	杖使用者可装备库克专用的白魔杖
MP コンバート	40	剩余的 HP 转换为 MP (1 场战斗只能使用 1 次)
レベル 7 白魔法	43	可使用 Lv7 白魔法
咏唱缩短 II	46	魔法咏唱时间缩短，效果大
レベル 8 白魔法	49	可使用 Lv8 白魔法
精神安定 II	52	受到攻击时咏唱延时减轻，效果大

迈克 マック

技能名称	等级	作用
パワーヒット	－	敌 1 体大伤害攻击
レベル 1 咒术	－	可使用 Lv1 咒术
2 コンボ	6	连续 2 次对敌单体攻击
レベル 2 咒术	10	可使用 Lv2 咒术
ウォール	13	GC 值上升，效果小
カウンター	16	受到普通攻击一定几率反击
レベル 3 咒术	19	可使用 Lv3 咒术
挑衅	22	使敌 1 体对自己攻击
レベル 4 咒术	25	可使用 Lv4 咒术
レベル 5 咒术	28	可使用 Lv5 咒术
魔法カウンター	31	受到魔法攻击一定几率用黑魔法反击
レベル 6 咒术	34	可使用 Lv6 咒术
ウォーラ	37	GC 值上升，效果普通
ふんばり	40	受到攻击时 GC 减少量减少
レベル 7 咒术	43	可使用 Lv7 咒术
3 コンボ	46	连续 3 次对敌单体攻击
レベル 8 咒术	49	可使用 Lv8 咒术
ウォーラス	52	GC 值上升，效果大

杨森 ヤンセン

技能名称	等级	作用
ぬすむ	－	盗取敌人的身上的道具
レベル 1 白魔法	－	可使用 Lv1 白魔法
レベル 1 黑魔法	－	可使用 Lv1 黑魔法
レベル 2 黑魔法	10	可使用 Lv2 黑魔法
特性みやぶる	13	显示敌人的属性与特性
レベル 2 白魔法	16	可使用 Lv2 白魔法
レベル 3 黑魔法	19	可使用 Lv3 黑魔法
吸い取り移动	22	吸收的 HP 或 MP 与 1 人分享
レベル 4 黑魔法	25	可使用 Lv4 黑魔法
レベル 5 黑魔法	28	可使用 Lv5 黑魔法
2 アクセサリー	31	可装备 2 个饰品
レベル 6 黑魔法	34	可使用 Lv6 黑魔法
ブラックスタッフ	37	杖使用者可装备杨森专用的黑魔杖
ドレインシャワー	40	吸收的 HP 或 MP 与全员分享
レベル 7 黑魔法	43	可使用 Lv7 黑魔法
レベル 8 黑魔法	49	可使用 Lv8 黑魔法
连续魔法	52	连续发动 2 次魔法

读档小技巧

虽然说本作中靠近记忆点不能回复HP与MP，但是我们还是可以利用记忆点来到达这个效果。当玩家记忆后，在菜单中选择返回标题画面，然后再重新读取刚才的存档，就会发现HP与MP已经全部回复。

LOST ODYSSEY

基本流程简介

ウォール高原

1 与カント魔装兵和重战车的连续战斗

发生小行星事件后沿着道路前行即可

2 与2个狂カント魔装兵战斗后继续前进与我方士兵汇合

乘上装甲车前往魔导共和国ウーラ

①第1场与与カント魔装兵和重战车的连续战斗中，即使是HP为0也会自动复活，所以不必在意受到的伤害，尽管攻击即可。与重战车战斗时，需要先攻击其左侧或右侧的喷火器，受到攻击的那边就会启动防御装置，而另一侧的防御装置则会解除，所以只要交替地攻击两侧喷火器就能将其击破。

②爆心地付近尽头的残骸闪光的地方调查可以获得贵重品ネームプレート，在ウーラ可以换到合成材料，记得不要错过。



ウーラ大壁门

1 剧情后进入大门来到塔的内部

乘塔内部中央的电梯来到大壁门站

跟随着士兵走到车站左侧乘车

在モノレール内部走到里侧发生剧情

①进入塔楼内部，与1楼中央的士兵对话得知他把头盔丢了。乘坐中央的电梯上去后再返回1楼，移动到士兵左侧的柱子旁就会出现指令（否则不会出现指令）。撞击柱子即可使头盔掉落下来，捡起头盔发生事件后即可获得"解毒のブローチ"。

モノレール・中央站

1 剧情结束后，调查长椅获得"名前入り指轮"

乘坐电梯下到一楼，跟随士兵到达右侧

中央站前广场跟随着士兵一直向右走到达ウーラの接发生事件

①调查中央站2楼中央的长椅旁的闪光处可以获得贵重品"名前入り指轮"。利用升降机下到1楼将它给"案内カウンター"，就能够得到万能药的奖励。如果不将它交换拿着也没有用，还不如换个万能药来得实在。

ウーラ城

1 进入タルサンの宿屋发生事件

从宿屋中出来向回走就会发生与杨森见面的情节

2 从メインストリート上方进入住宅街，然后再由此到达ガンガラの屋敷

①进入宿屋后会自动发生事件，事件过后凯姆在梦中"ハンナの旅立ち"醒觉。从此之后玩家就可以在各处搜寻千年之梦，需要注意的是某些千年之梦需要按照顺序来触发，如果同一个地点存在多个片段，那么就需要触发片段后走出场景再次返回才能触发另一个片段。

②如果在游戏开始时获得了"ネームプレート"，那么与住宅街中央长凳上的女性对话就会出现把士兵的遗物交给她的选项，选择"渡す"的话，就能获得"毒の油×2"的奖励。

ガンガラの屋敷

与门前的士兵对话发生事件

1 进入房屋后穿过走廊右侧第一个门来到魔导研究室

2 登上魔导研究室左侧的电梯发生剧情

离开ガンガラの屋敷遇到塞丝后，进入宿屋获得情报

3 返回ウーラ大壁门整理下装备就可以向イプシロン山脉/北进发了

①魔导研究室上方的仓库中有3个铁质的宝箱，如果将里侧的木箱移开，就能够在里面看到红色宝箱，在宝箱中可以获得マグマの破片×3。一旦离开ガンガラの屋敷，就只能等到游戏的后期才能再次返回，所以尽量一次性将房间内的物品收集起再离开吧。

②如果打开走廊左侧的房门即可来到庭院中，在这里能够看到一个立在院子里的石碑，虽然现在还无法使用这个石板，但是后期会有机会再度返回，世界各地都分布着这样类似的石碑，所以还是将石碑的具体位置记住为妙。

③返回大壁门内部1楼时，与上方操作升降机的ラキス对话，就可以触发操作升降机的事件。扳动开关将上、中、下3个升降机调整对位置就能在最上方获得"白银の小手"（有多种正确的调整顺序，其中之一为C、B、A、A、A）。



イプシロン山脉

1 沿着山路前行到达山小屋附近

2 靠近山小屋后发生剧情，剧情后进入小屋

出山小屋在北侧の尾根下起暴雨，随后发生事件

B 在山顶发生事件后会开始BOSS战，要事先做好准备

解决掉狮鹫兽继续向山的南侧进发，途中的敌人会强上不少

在矿山迹爬过几个梯子沿着通道即可离开此处

大地图上出现"グランドスタッフ建设基地/南东"

①进入山脉事件过后即可开始本作真正意义上的第1个迷宫，建议在路上利用战斗来多赚些SP以习得新的技能。路上的青蛙敌人当前排站满3只青蛙时，会发动合体攻击，前排的青蛙被打倒时，后排的青蛙会有一定几率召唤出ケロリーナ，从它的身上能够偷到粘着丝。

②小屋中的床可以为玩家回复体力与MP。屋中1楼的桌子与2楼床底都无法直接调查，需要先将附近的油灯点亮之后才能够调查发光的场所。

BOSS 狮鹫兽



BOSS的攻击力较高，除了会放出全体攻击的风属性魔法外，附加有毒属性的毒爪攻击也是需要注意的，如果在战斗前习得了毒属性无效的技能最好给两位负责前排的人装上。BOSS的属性为风，弱点为火属性，所以在战斗中应该以杨森的火属性魔法为主力攻击方式，而前排的凯姆与塞丝则要负责保持壁值的工作，否则杨森很容易阵亡。敌人会在我方的壁值等级在2以下攻击后卫，所以在壁纸等级在2以下时就要尽快为杨森回复体力。如果在之前的战斗中取得"白银の小手"与"ナイトの心得"并习得了它的技能，那么本场战斗就能轻松不少，我们可以让凯姆与塞丝在前排专心防御回复HP与壁值，而后排的杨森不停地释放火魔法即可轻松将BOSS击败。虽然BOSS身上能够偷到增加技能槽的"スロットナッツ"，但是战斗后也会掉落，所以偷不偷都无所谓。

グランドスタッフ建设基地

1 剧情过后在最左上方发现有两个研究员堵住的通道

2 ②基地右上方的罐子可以交换道具

准备完毕后返回大地图出现"バウスの海"



①要想到达被货柜包围着的楼梯，就必须在不被巡逻兵发现的情况下进行移动。首先在入口附近的巡逻兵对话，然后躲在前边的转角处，此时巡逻兵会开始移动，向回走并拖动中央的箱子，再将箱子由下方的缺口推上去就能到达建设资材仓库。随便把下方通往休息室的箱子推开，这样出入就方便多了。

②在罐子处可以用4个ヒール药换1个ヒールポット，2个マナハーブ换1个マナカプセル。如果玩家将之前所有的木の实都收集齐，那么在此处还可以用20个木の实交换到アダマンティス和アダマンリング。

バウスの海

到达东岸后沿着海岸线一直前进

1 冲撞路上的魔法装置能够获得物品

B 到达クレーター岛最北端的场所发生BOSS战

B 击倒魔眼鳗后整理下装备马上开始下一场BOSS战

2 剧情后进入ヌマラ兵キャンプ

①只要冲撞海岸线上的魔法装置就能从中获得道具，岩礁处魔法装置中的"イエローバンド"在BOSS战中能起到关键作用，所以一定不能错过。不过如果在魔法装置闪光的时候靠近它就会进入战斗，而且敌人会处于先制攻击的状态，所以要选择正确的时机撞击。

②在牢房中只能通过靠近铁栏后选择出现的指令来发展剧情，撞击过1次牢房后经过约40秒后就会有剧情发生，在这段时间内将角色切换成杨森移动到画面左前方发现老鼠。踢老鼠之后切换成塞丝到画面右侧再踢1次老鼠，接下来将角色切换回凯姆即可在发光点获得"ライトレンズ"。



斗技场

第4张碟开始后，玩家如果玩家返回ゴッツァ，乘电梯就能到达斗技场。在这里把得到的3个魔导锭の键交给负责人可以向强大的敌人发起挑战，有些敌人必须按照特殊的打法才能击败它们。当然，获胜后的奖品也是非常丰厚的。

BOSS 魔眼鳗

BOSS不会发起主动攻击，它每回合会吸收前排5个魔生虫的魔力，一旦左上方的吸引魔力槽涨满，它就会发动威力强大并附加麻痹效果的全体魔法。前排的魔生虫会无限复活，所以不要管它们全力攻击后方的BOSS吧。BOSS的弱点是水属性，所以后排杨森的水属性魔法可以对其造成比较大的伤害，而道具“アクアボム”也是不错的攻击手段。如果能够一直保持高伤害输出，应该能在它将吸引魔力槽蓄满之前把其击破。不过击倒第1只魔眼鳗后，会接着再出现1只魔眼鳗，它的吸引魔力槽直接处于满的状态，这次的攻击是必定躲不过去了。所以就要求玩家最好在战斗前让凯姆与塞丝习得麻痹无效的技能，然后再让杨森装备上“イエローバンド”，这样就可以在战斗中放手地对付BOSS了。因为BOSS和敌兵的魔法攻击力高，所以战斗中回复体力最好使用从基地换来的大回复药。



BOSS 努玛拉士兵

击败魔眼鳗后一定记得去上方的回复点将HP与MP回复，否则这场战斗将会十分艰苦。战斗中要与5名努玛拉士兵与1名努玛拉魔法师展开车轮战。后排的魔法师会使用魔法帮助前排的士兵回复HP和加强物理防御，而且如果不把敌人的壁值降低根本就无法攻击到他。不过战斗中只需将5名士兵击倒即可获得胜利，也可以完全不去理会魔法师，击中攻击1名敌人，将他们逐个消灭。第2回合之后每隔1回合地方都会有弓兵发动支援攻击，要提前做好回复工作。虽说不用将魔法师击倒，但是他身上的饰品“サークレット”还是比较有用的，建议在战斗结束前将它偷过来。如果此时杨森已经习得了敌全体随机属性2级黑魔法的话，战斗会轻松很多。

ホワイトボア

- ① 从收监所出来后躲过动力室中守卫的视线潜行逃出
- 在客室区取回武器后与两个努玛拉士兵发生强制战斗
- 控制杨森进入女王の部屋发生事件

①在夺回装备之前只能采取潜行的方式前进，只要在移动时不进入保卫装置的视线范围即可，第2个装置需要用脚踢罐子引起它的注意，第3个则要将它关到闸门内。另外，如果在红色的铁板上跑动也会触发警报，所以要用行走的状态通过。

独立海洋国家 ヌマラ

- 发生事件后凯姆等人被释放
- ① 在城市里可以遇到许多分支事件将城市搜刮完毕就可以从ヌマラ港
- 前往ゴーストタウン



①分支事件1：在ヌマラ宫殿・ファサード与动物爱好者ロナ对话得知她的宠物小狗不见了。在中心街的ニンの高级な店左侧的小路中就可以发现这只小狗，调查小狗后它就会自己回到小女孩的身边，返回宫殿前与她对话即可获得ケロオイル×3的奖励。

分支事件2：ニンの高级な店内需要到后方的商店才能购买东西，但是开始时却不让玩家进入。在艺术家のサロン中找到ホック，与其对话后即可获得通过的密语，得到密语后即可进入房间购买商品。

分支事件3：在白色广场与チュチュ对话，按顺序选择“别に”→“游ぶ”就会开始与她玩游戏，抓到她后即可获得“スロットナッツ”的奖励。接下来再到中心街艺术家沙龙旁再次与她玩捉迷藏的游戏，然后在ナリアの道具屋后门旁即可找到她，并得到“マナイヤリング”的奖励。

分支事件4：与中心街地图下方站在船上的メノル对话，然后再经过ナリアの道具屋后门与站在船上的コクタス对话两次，就能够获得对岸宝箱中的物品，返回与メノル对话即可让她把对岸的宝箱拿过来。

分支事件5：在运河街拐角处与3位孩子对话，选择“受ける”即可接受他们的考验，将他们藏在运河街的3个宝物找到即可获得“ケロロンピアス”的奖励。宝物藏在运河桥的附近而且都闪着光，很好辨认。

ゴーストタウン

- B 在废墟的街道发生事件
- 在迈克与库克的家中发生事件
- ① 操作图尔坦与场景中的泥人进行战斗
- ② 收集葬礼用的白花和树枝参加葬礼

BOSS 努玛拉骑兵

骑兵拥有突击与完全防御我方物理攻击等强力技能，比较难对付。如果可能的话多使用加快我方行动速度的道具，尽量占有行动上的优势。敌人的攻击力非常高，而且骑士都处在后卫的位置，所以应该速战速决，尽快将前排的敌兵消灭，否则到后期壁值不足后，杨森很容易阵亡。同伴阵亡后可以使用天使の羽使其复活。

①操作图尔坦时移动到场景的上方石像处即可发生剧情，然后在右侧与泥人发生战斗。泥人的实力不强，即使使用普通攻击也能轻松获胜。战斗后发生剧情，与议长的战斗中连续3次选择“问う”，然后在使用2次技能中的“パワーヒット”即可获胜。

②葬礼上的所需要用到的白花与树枝可以在幽灵镇上收集，其实并不用收集到要求的10个，只要在8个以上就可以回去交差了。在点亮火把时，因为对方会朝不同的方向移动火把，所以也要配合动作按下相应的按键，如果火把的前端稍有偏差，可以使用左摇杆来调整。

红い森

- ① 进入迷宫后从左侧道路，在左上方撞开断木
- ② 穿过沼地到达石板の间调查地面发光的石板
- ③ 洞窟の废墟中利用滚石将石门打开
- B 进入被砸开的石门开始BOSS战
- ④ 救回迈克后第1张盘结束，记录后更换第2张可继续游戏

①迷宫中有些石块（包围在紫光当中）是陷阱，撞了之后就会遇到敌人，所以在撞石块前应该所有准备，不要被敌人偷袭得手。本迷宫一共有19个“水晶のかけら”可供收集，到下一张盘时可以换取珍贵道具，最好收集齐之后再离开。

②在石板间下层需要将右侧台子上的石球推到左侧发光的移动平台上，这样另一侧的平台就会降下来，调查平台上的石板获得“石板の欠片”。

③踩到石梯上的机关后，上方会落下滚石，要在被砸到之前快速跑到通道两侧的小平台上。将中间石梯上发光的石柱推到两侧，石柱上的绿光会变成红色，然后再故意踩在机关使上方的滚石落下即可将挡路的石门破坏。经过记录点两侧的小路时，旁边的石像会突然动起来，被它们碰到则会强制进入战斗。

④救回迈克后乘移动平台返回薄明かりの迷路，由于迈克拥有咒术之力，所以迷宫中的所有机关都可以使用，别忘了去原来通不过的地方把宝物回收，顺便把迈克身上所带的技能学会。记忆点利用乘移动平台到达上方可以获得“魔剑士の剑”与“魔战士のリング”。

BOSS 漆黑的触手

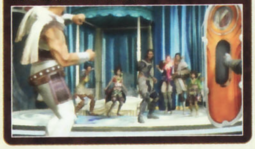
战斗开始时库克会被触手抓走，抓住库克的触手会不断地吸收她的HP，我们必须要在库克的HP被吸收完前将她救出。战斗的方针很明确，就是要全力将抓住库克的漆黑の触手C击破，将触手C消灭后库克就会归队，先给她回复HP吧。其实这个BOSS的实力不强，它的主体部分除了会吸收我方HP与MP之外，最有威胁的就是暗黑魔法了（不过攻击力也不高）。将5个触手全部消灭后，就会开始与迈克的战斗。不要攻击迈克，使用睡眠魔法（スリープ）让他进入睡眠状态，BOSS的本体便会暴露出来，接下来只需全力攻击它，等待迈克出现再次使用睡眠魔法即可。

独立海洋国家 ヌマラ

- ① 返回努玛拉白色广场发生事件，剧情战斗后进入王宫
- ② 回廊の庭园中躲过敌人的追捕
- B 从王宫逃出回到白色广场发生BOSS战
- ヌマラ港进入造船厂获得高速艇スラントノーズ号

①如果在红色森林中将19个水晶のかけら全部收集的话，可以进入运河街记忆点上方的房间。与マイア对话，并将水晶碎片交给他，即可获得“ライフブローチ”（最大HP上升10%）的奖励。白色广场中与漂浮在空中的箱子旁的老人对话可以获得“箱演奏の乐谱1”，并能够在此处挑战乐谱。

②回廊の庭园的敌人都是可见的，只要不被他们碰到就不会进入战斗，有时还可以利用转角卡住他们。利用1层右侧的升降机到达2层，在从2层的升降机下到1层的另一侧，再从1层到达上层最下段的记忆点处。途中有许多罐子与红色宝箱，不要错过。



BOSS 魔导重战车

魔导重装车由多个部分组成，画面右上方的两个槽，上方的是加农炮的动力，而下方是坦克的动力。BOSS每回合会吸收我方的MP作为自己的动力，当它把加农炮的动力蓄满就会发动威力超高的炮击，所以首要任务就是击中火力将加农炮的部分破坏。没了加农炮BOSS的战斗力就会下降一个档次，BOSS的冲撞攻击附加减少我方壁值的效果，所以接着再把它的履带破坏就可以轻松地对付剩下的部分了。



修理大师塞德

塞德加入队中后，玩家在世界各地探索时，能够遇到各种修理的分支事件，这时塞德出手就能帮助人们将物品修理好。我们也能因此获得不少珍贵的合成材料。

箱演奏乐谱列表

名称	获得地点	演奏方法	报酬
箱演奏の乐谱1	ヌマラ	CEGC	フォース
箱演奏の乐谱2	红い森・洞窟の废墟	DAAD	ドッジ
箱演奏の乐谱3	ヌマラ・回廊の庭园	ERGF EDCR	ケロロンワッペン
箱演奏の乐谱4	北の岬	GEGBA GFDCR	风のお守り
箱演奏の乐谱5	アイスキャニオン・冰の溪谷	DAEF DRAR GEDR	タフネスブローチ
箱演奏の乐谱6	灼热の钟乳洞・毒雾の道	CCGG AAGR FFEE DDCR	六四式魔导铳
箱演奏の乐谱7	段丘の岩窟	EEDCC DDEDC GGFEE DCDEC	强风の护符
箱演奏の乐谱8	ヌマラ宫殿・女王の间	GBAD GABG DRGD EAGA BEBE	エルヴンチャーム
箱演奏の乐谱9	海贼の砦	REER DRCD EGAB FEDE BAGE CCDE ARED	サンダーチの眼镜

山间の村・トスカ





取得船后按RB键切换到船舱发生剧情

开船到达地图东北方的亮点，上岸后来到トスカ村

❶ 与记忆点右侧的小孩对话获得"魔导式探知机Lv1"

进入宿屋休息发生剧情

❷ 从村子东北出口出村

①得到魔导式探知机后就可以从村民的口中得到隐藏宝物的情报(在道具菜单下可以查看)，根据提示去相应的地方即可找到该宝物(宝物会在地图上用黄色圆圈标记出，必须拿到相应等级的探知机才能触发任务)。第1个宝物"黑水晶の杖"与"黑水晶のリング"爬上村口的梯子即可找到。过桥获得千年之梦"英雄"后得到新的宝物情报，到左侧瀑布前按A键跳上石块，在瀑布后的洞中找到"メヂューサヘッド"。

②宿屋2楼与走廊左侧的村民对话可以进行戒指的合成，可选择对自己有用的配方合成几个戒指吧(推荐合成吸收MP+提升攻击力的戒指)。与右侧的小女孩对话就可以开始寻找青蛙石像的小游戏，在5分钟之内将村子里的16尊青蛙石像全部找到就能够获得"ケロロンハート×3"、"スロットナッツ"、"シールブレイカー"和"ギャンブル"的奖励。有些石像会被村民挡住，要按照一定顺序才能找到全部的石像：池塘中央的巨大石像→瀑布两旁的石像→瀑布左侧梯子左侧的石像→瀑布左侧梯子上方3个石像→村子右侧桥旁的石像→东北出口两旁的石像→东北出口左侧梯子上的石像→村子入口附近梯子上方　望台上的石像→宿屋2楼的石像→瀑布后方洞内的石像→村子桥右侧并排屋子右边的屋内→村子桥右侧并排屋子左边的屋内。

出村后地图上出现了"老魔导士の馆"、"北の岬"和"暗黑洞窟／南"3个新地点，选择进入老魔导士の馆发生剧情。

魔导式探知机报告列表

名称	获得情报场所	宝物场所	入手道具
トスカ村の宝探し	−	トスカ村	黑水晶の杖、黑水晶のリング
鸟が隐した光るもの	トスカ村	老魔导师の馆入口	ウィルス
暗黑洞窟の不思议な宝	トスカ村	暗黑洞窟	咒いよけの札
タリオの恩返し	サマン街完成找钱支线	サマン港	ハンパ
冰河の王	サマンの街・酒场	アイスキャニオン	水のお守り
避难者の落し物	ローワータウン10楼	ゴッツァ都	无心の奥义书
温泉からの拾い物	难民キャンプ・医疗テント	难民キャンプ	スパイアコマンダー、スパイアリング
站前广场の隐し财宝	ウーラ・モノレール中央站	ウーラ中央站前广场	ガイアブレイカー、ガイアリング
下水のガラクタ	ウーラ・メインストリート	ウーラ宿屋后门的地下	技巧の奥义书
ゴミ箱から落ちた宝物	ウーラ酒场	ウーラ宿屋后门外	实验失败药×4
ガンガラ王の秘密	ウーラ・大壁门	秘密洞窟的实验室	鬼王の角杖、鬼王のリング
洞窟のお宝	ゴッツァ都高架入り口	段丘の岩窟	怪盗ツール×12
废墟の美术品	サマン的道具屋中	古の大废墟BOSS战的场所	秘盘光龙、光龙のリング
喷水广场の落し物	ヌマラ・白の广场的宿屋	ヌマラ・白の广场喷水池旁	キーラス
破坏された街に埋もれた	ヌマラ运河街サヌマンの家	ゴーストタウン	ウラミド
行方不明の资材	ホワイトベア・客室エリア	ホワイトベア・メインデッキ	吸星神玉×3
咒われた假面が守るもの	ヌマラ・カティラ家	悟りの神殿最深处	ホウオウリン、ホウオウリング
洞窟の奥に隐されたもの	忘れられた洞窟	忘れられた洞窟	エンジェルガード
水底に沈む街	ホワイトボア・动力エリア	カント村附近的海底	ソロモンスタッフ、ソロモンリング
バウスの海に沈むもの	ウーラ酒场	バウス海附近的海底	アポカリスロッド、アポカリスリング
泷の向こうの宝もの	トスカ村	トスカ村瀑布里的洞中	メデューサヘッド
リルムの宝物	トスカ村千年之梦结束后	北の岬	コンデフ
将军の遗品	难民キャンプ千年之门结束后	红の森	オーガバングル
サラの赠り物	ウーラ・メインストリート千年之梦结束后	老魔导师の馆・中庭	火炎の护符

老魔导士の馆



进入玄关正前方的大门来到中庭

❶ 通过迷宫中的镜子找到打开庭园中铁门的3个道具

❷ 老魔导士の隐れ庵调查石碑发生剧情

B 解除结界后进入上方的房间发生BOSS战

①中庭铁门前的地面上有3个凹槽，要在迷宫中找到"弓のプレート"、"麦のプレート"与"天球のプレート"并把它们按照左弓、右麦、下球的位置镶嵌在凹槽内才可以打开铁门。

弓のプレート：中庭左侧的宝箱中。

麦のプレート：返回玄关进入左侧的房间，开启走廊中正中央的房门，击败敌人后调查地面发光的物体得到"大镜の宝玉"。在幽灵穿过的镜子前发生事件，进入镜子将挡在走廊前的石像推开，沿着走廊进入前方的镜子，然后在东侧房间内将反锁的门打开。调查玄关2层的种选择"壶"，获得"赤铜の咒轮"，两侧的房门开启。进入左侧的房间在宝箱中获得"麦のプレート"。

天球のプレート：获得了麦のプレート之后返回右侧廊下，进入镜子回到现实中。返回左侧廊下打开原来不能打开的宝箱即可获得"天球のプレート"。

在玄关记忆点右侧地面闪光处获得"诗の断片A"；进入记忆点左侧的房间，在右侧的闪光点出找到"诗の断片B"；现实中右侧廊下尽头的发光处获得"诗の断片C"；打开中庭的铁门后，在石像的左侧闪光处获得"诗の断片D"。

②进入从右边数第2个镜子中，打开房间左侧的开关；再进入从左边数第2个镜子中，踩下中央发光的石板，进入左边的镜子，通过刚刚升起的平台进入下方的镜子，在宝箱中得到"ロスト"后按原路返回大厅。按照右1、右2、左1的顺序进入大厅的镜子并踩下发光的石板，大厅的石碑破碎，前方的结界解除。

BOSS 思念体

本场战斗敌人不会向我方发动进攻，4个围绕在老魔导士身边的思念体会不断攻击他，当老魔导士的HP为0时就会战斗失败，所以要在老魔导士死亡前将4个思念体击破。普通物理攻击对思念体的作用微乎其微，只有使用与其属性相克的魔法才能最快地攻击到它们，所以在战斗前一定要确认参加战斗的每个人都能够使用黑魔法。每个回合思念体的属性都会发生变化，而如果使用和思念体相同属性攻击反而会给它们回复HP，所以在使用前要慎重。战斗后莎拉加入战斗。

在莎拉加入后返回トスカ村与宿屋的老板对话得知隐藏宝物的消息，返回老魔导士の馆，在大门左侧的调查即可获得"ウイルス"。宿屋上2楼与正在喝酒的两位客人对话，得到千年之梦"さらば，相棒"之后获得新的宝物信息，离开村子在大地图中进入北の岬。在北の岬左侧的岔路上可以获得"コンデフ"，右侧岔路则能够获得"箱演奏の乐谱4"。



暗黑洞窟

进入洞穴不久发生剧情战斗

在西北角的士兵骸骨前醒觉千年之梦"杀戮将军の悲剧"

❶ 腐臭の沼调查发光的石头，一路向北穿过陷阱最终绕回魔物の大广间

B 在魔物の大广间杀死3个ラフイーター后，移动到地图上的红点发生战斗

B 战结束后从前方的大门出迷宫，地图中出现新的地点



①调查石头后会有一束荧光围绕在身边，如果进入较深的毒沼之中会不断地被扣除HP。地面的陷阱只能通过荧光来分辨，如果荧光被风吹灭就只能回去再取1次。奈落陷阱第2个风口的尽头的宝箱中能够获得"キーラ"，在特定的一个洞口落下后能够获得毒沼中的1个宝箱。

BOSS 巨嘴怪王

BOSS的实力很弱，但是它却是躲在4个杂兵的身后，所以我们的首要任务就是全力将地方的壁值削减到Lv2级以下，把它身上的スロットナッツ偷到手后就不会理会杂兵直接将其解决掉吧。战斗中BOSS还会不停地给前排的杂兵加速度和攻击力，处于兴奋状态下的杂兵的攻击还是比较有威胁的，应当优先将其消灭。当BOSS的HP在一定程度以下时，它会有一定的几率逃跑，如果让它跑掉就只能再从场景中抓到它了。

吸收的几率

本作中攻击吸收与魔法吸收技能的几率实在是高的惊人，几乎每隔1次都能发动成功，再装备上四属性无效和异常状态无效的技能，对付普通的杂兵和BOSS根本不在话下。

サマンの街

❶ 从上方离开街道时发生剧情

回到宿屋与右侧的人对话后再次前往港口

港口发生剧情后选择乘船

Ⓑ 在海上发生剧情遭遇BOSS

①与街道上方摊位上的乌鸦对话，花50Gold能够在这里随机获得一样物品，有很小几率获得技能槽+3的“覚醒の腕轮”，建议获得后再离开。在商人的家中调查他背后的柜子能够获得贵重品“隠し帐薄”。

BOSS 海中怪虫



战斗中的敌人只会使用附加随机异常状态的物理攻击。比较头疼的就是一旦BOSS受到攻击就会跳到水中躲起来，只有将敌兵全部消灭它才会重新从水中出来。由于BOSS的弱点是土属性，所以建议只使用中威力的土属性对其攻击。如果时间拖得过长BOSS就会逃走。

エクスペリメントスタッフ



❶ 沿着阶梯到达进入大门来到动力区域

❷ 从动力区域沿着路继续深入到达作业区域

❸ 在作业区域使用ゲートパス解锁进入上层区域

❹ ガラスの间发生剧情战斗后，12分钟之内逃出此处

①返回商船中可以购买道具和合成戒指，建议将商店中的两本Lv5的白魔法书买过来。海上区域中的岔路上有几个宝箱，记得回收。

②在区域中战斗时记得将遇到的警卫兵身上的“ゲートパス”偷过来，后边的剧情中要用到它，累积偷到5个左右就可以收手了。敌人的攻击大多附加毒属性，所以装备上毒无效的技能吧。

③外缘部可以完成1个分支事件，首先利用电梯到达作业区下方的外缘部，通过左侧的梯子与上方的作业员对话；先把下方挡路的箱子推下，然后把升降机降下，再把另一侧的箱子拉过来，把升降机升上去后将箱子推下，再将升降机降下来后就能够与另一侧的作业员对话了。到达外缘部记忆点后，与下方的作业队员即可获得“打击の石块×11”的奖励。用这些打击の石块刚好可以合成壁值伤害2倍的戒指。

④这场剧情战斗主要以防守为主，因为第5回合BOSS必定会发动“サージベイン”将我方全灭，被击败后发生剧情。接下来就是逃亡了，必须在12分钟之内逃出要塞。回到第1个记忆点处，由右侧的平台跳到对面，继续沿路跑到岸边即可触发剧情，中途有几个物品记得回收。逃跑的过程中即使进入战斗倒计时也不会停止，所以不要恋战，装备上逃跑成功率100%的技能，在战斗开始时即可逃跑(进入菜单时倒计时会暂时停止)。剧情后第2张结束。

サマンの街

❶ 靠近宿屋发生剧情



①港口的武器防具屋开张，在店的后方可以参加拍卖会，只要出钱就能够将以前漏掉的宝箱买回来，为了拿到全宝箱收集的成就，出钱吧……

到商人的家前与调查员对话，将帐薄交给他，然后进入商人的家中再与调查员对话即可获得“ソリッドスパルタン”与“スパルタンリング”的奖励。

在宿屋发生剧情后，进入酒吧与吧台旁的人对话得到宝物的信息，宝物在アイスキャニオン・冰の溪谷的冰雕前；商人的家旁边与3人中上方的人对话选择“违う”，调查原来乌鸦所在位置旁的发光点，事件后获得“司令官のペン”，然后再次与其对话获得宝物的信息，到港口的尽头找到隐藏宝物“ハンパ”。

剧情发展到该进入アイスキャニオン时，返回ヌマラ港进入运河街左侧的民家，与老人对话可以获得宝物的信息。トスカ村民家左边房间内的村民口中也能够获得新的宝物信息，这个宝物在暗黑洞窟・魔物の大广间中(兜いよけの礼)。

アイスキャニオン

❶ 沿着冰面经过冰之溪谷到达吹雪峰

❷ 吹雪峰注意洞口吹出的强风

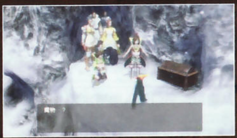
Ⓑ 到达白银台地剧情后开始BOSS战

❸ 击败BOSS在上方的平台上获得“エウモンの王冠”

BOSS 雪地巨兽

BOSS的HP高达20160，而且还拥有超高的攻击力，事先要做好持久战的准备。战斗时一定要注意保持我方的壁值，如果壁值过低，我方的后卫很容易被BOSS秒杀。BOSS的队列固定特技会破坏我方的阵型，阵型一旦崩溃后卫就很危险。建议对凯姆和塞丝使用咒术“パワーデス”增加他们的攻击力，然后让2人使用2连斩来对付BOSS。





①这个迷宫中有一种敌人会使用偷盗的技能，它们会随机偷取我方的物品，而且一旦偷窃成功就会逃走，不过也不必太过担心，只要在冰之溪谷中找到它们的首领并将其击败，就能够取回被偷走的物品。

②吹雪峰入口上方的出口可以返回冰之溪谷的上方，开启宝箱获得“箱演奏の乐谱5”。在途中可以看到山洞外有一只企鹅，来到山崖上与它对话就能够触发追企鹅的迷你游戏，在企鹅躲进巢穴之前追到它，获得“アミュレット”。

③获得エウモンの王冠后有一个小分支，在战斗中故意让敌人把王冠偷走，然后返回冰之溪谷与エルモン的首领对话发生剧情，击败它们后把被盗的物品重新夺回。从エルモン首领身上可以偷到“マインドバングル”。

ゴッツァの都



❶ アッパータウン的宿屋前发生剧情

搭乘アッパータウン西边的电梯，在魔导站前发生剧情

❷ アッパータウン最北端的电梯口发生事件

进入谒见间控制敏解除结界靠近王座

控制凯姆乘电梯到7楼进入右上方的房间

控制库克和迈克进入列车的驾驶室

❸ 控制塞丝方进入车站与凯姆汇合
控制ガンガラ试验不同的魔法

❹ 在魔导列车的驾驶室中找到库克与迈克

①进入东北部的电梯到达ローワーラウン，与北侧记忆点右边的2个人对话，答应为他们送信。出大地图达到カントの街，与右侧的人对话即可获得“黑曜石の咒轮”的奖励，从此处的宝箱中还能够获得1个醒觉の腕轮。进入记忆点旁的电梯，选择10楼，在左侧赌博师的家中与桌子右侧的人对话借给他前后获得“署名入り借用书”，此后可以不断出入房间将钱借给他，选择第3项就能将钱要回来。连续10次借钱给他后，再次找他对话，他就会还给玩家之前借他钱总和的5倍作为答谢，实在是快速赚钱的好办法呀。



②事件过后凯姆等人离队，接下来要控制塞丝、杨森和敏行动，建议先去道具店补给些药品。控制塞丝进入前方的电梯，与门前的士兵对话发生剧情。

③剧情后控制凯姆乘最上方的手扶电梯，进入驾驶室将列车开走。接下来要进行3场连续的战斗，玩家要提前做好准备。第1场战斗比较简单，敌人的攻击力与HP都不高，基本给我们造不成什么威胁。第2场战斗的敌人在对面的列车上，所以只能使用魔法来攻击它们，不用吝惜MP，因为每回合外部机关都会为双方提供魔力，把前排的敌人解决掉后，就能攻击到后面的外部机关了。第2场战斗要对付武装列车，它第1回合就会使用物理攻击无效的魔法，暂时先让凯姆防御，塞丝使用魔法攻击，等待魔法的效果消失再使用凯姆上前猛攻即可。

④魔导列车中的敌人基本都是水属性的，而且以水属性的魔法攻击为主，所以建议给凯姆装备上降低水属性伤害的戒指或技能。进入第1节车厢列车开始从尾部冻结，如果处于被冻结的部分HP会逐渐减少。在驾驶室前输入密码9240(提示在车厢墙壁的贴纸上)，进入驾驶室找到迈克与库克发生强制战斗，击败3个冰河兽魔导列车的剧情结束。



千年的记忆 游戏后期获得ホワイトボア后，在女王の部屋可以得到女王のハープ。乘船到达ヌマラ环礁，将这里的BOSS击败后即可得到战利品“千年の记忆”，它的作用是技能槽+10，不死者必学的技能呀！

LOST ODYSSEY



ウーラの街

击败前来询问的士兵，从身后的小路中进入宿屋

1 从宿屋的后门进入地下水道

2 从下水道出来沿着王城附近的小路进入站前广场

由站前广场到达正门前发生剧情

天空祭坛躲过混战找到塞德

①地下水道中按下发红光的开关能够控制闸门。将水沟的水排掉顺着台阶到达上方的水池，中央有许多可跳跃的平台，利用红光开关可以跳到对面有宝箱的平台。3道水闸谜题的解决方法是：假设从左至右三道闸门为A、B、C，首先要把3个闸门全部打开，然后按照B、C、A、B的顺序按下闸门的开关即可使A与B闸门之间的闪光点漂浮起来，爬下梯子调查光点即可获得黑魔法“ゼカース”。

②快要到达站前广场前的1个梯子下去，在小路的尽头调查石碑发生剧情，原来这是王家的封印，只有图尔坦能够解开这些封印并获得隐藏的宝物。还记得之前遇到的那些石碑吗，游戏中一共有8个王家封印，建议到游戏后期再去解开这些封印。

雪原になった线路

库克和迈克的这段剧情并不难，敌人都是刚才在列车中出现的敌人的弱化版，所以不必太过担心。沿着路一直前进，发生剧情后就会切换到杨森那边。

ゴッツア旧市街

从西地区经过ローワータウン到达东侧的东地区，路上的怪物只会使用普通攻击，风属性魔法对它们有特效。沿着道路一直走到东行きの线路剧情切换到库克和迈克。

冰结した线路

剧情在库克、迈克和杨森、敏之间切换几次之后，4人终于汇合在一起。接下来4人要联手对付1个巨大的冰块怪。虽说BOSS的物理攻击不高，但是它的全体攻击魔法的威力很高，由于这场战斗我方的HP普遍不高，所以还是要小心应战。最好在战斗开始就给我方全体加魔法与物理防御。土属性的魔法对BOSS有效，但是要注意它在濒死时会释放魔法反弹，此时就要以迈克的2连击为主攻了。



ウーラ地下水路

大排水沟将路上的魔导机关修理好，从右侧进入连络用通路

1 下水处理区域将右上方的魔导机关修好，爬上梯子到达记忆点所在的平台

将记忆点下方水池中的水放光，爬下梯子进入前方的闸门

2 魔导タンク修好魔导机关

B 进入地下ドック刚想上船就遭遇到魔兽

①下水处理区域闸门左侧的梯子可以返回大排水沟的底部，在这里能够找到宝箱和罐子，从另1个闸门出去还能找到一个宝箱。在下水处理区域将并排的两个木箱推到水道中能够踩着它们得到排水道宝箱中的“ホーリーガード”。

②按下魔导机关左侧的开关，从上方的梯子上去能够在宝箱中获得“神龙の泪”；按下右侧的开关通过梯子来到连络用通路的另一侧。从连络用通路的西北侧的门返回魔导タンク，爬上最近的梯子到达地下ドック（不上梯子走左侧的道路能够找到些宝箱）。

BOSS 魔兽

战斗开始后画面左上方会出现1个クレーン动力槽，这场战斗的目的就是使用攻击旁边的ドッククレーン。建议使用塞德来攻击它，而前排的塞丝与图尔坦则专心来应付魔兽。BOSS惟一具有威胁的就是蓄力2个回合的全体魔法。乘船出逃的过程中有1个QTE的小游戏，只要在限定的时间内按屏幕下方提示的按键，如果按键有向下按的提示则需要连打改键。

ゴッツア难民キャンプ

1 稍作整顿后在北方出口触发剧情

①分支事件1：与道具屋的商人对话得知讨伐“ドンラプラス”的情报。返回冰结した线路在战斗中遇到4只ギアプロス的时候，站在后排的敌人会不断呼叫增援，继续把增援打死直到ドンラプラス出现，返回难民营与商人对话得到“セクリッドトーチ”与“セイクリッドリング”。

分支事件2：与西北方帐篷附近的老人对话选择第1项获得“母への手纸”，返回ゴッツア旧市街的ローワータウン，把信交给东北方的老人即可获得“黑带”。

分支事件3：西北放帐篷前与ポドノフ对话选择第1项，再与记忆点右方的老人对话取得“配给された食事”，再次与ポドノフ对话即可完成事件并获得“トゲトゲの实”，按照果实上的提示可以与世界各地的兔子交换。

魔导列车落下地点

躲过蒸气の道间歇喷出的蒸气

1 沿着湿润の道→毒雾の道→奇岩の道的顺序前进

B 地底湖中遭遇BOSS战

①从湿润の道开始，场景中会出现毒雾挡住去路，暂时不要管它们。继续前进在毒雾の道找到毒雾的源头，把上方的岩石推下去挡住洞口消除毒雾。前方喷蒸气的场景西北的宝箱中可以得到“箱演奏の乐谱6”。奇岩の道上方有许多可跳跃平台的场景下方深水中的宝箱中取得“コンプレイク”。

BOSS 冰之魔兽

战斗中BOSS拥有魔法反弹的效果，如果对其使用魔法不但会受到伤害，而且还会被附加冰冻的异常状态。由于几名攻击主力都不在队伍当中，所以只好使用迈克作为战斗的主力了，其他人员则要负责辅助工作，为迈克加攻防状态和回复HP。迈克使用2连击每回合大概能给BOSS造成1400左右的伤害（加攻击力之后），所以只要坚持几个回合就能获得胜利。战胜BOSS剧情过后，第3张盘结束。



古の大废墟

1 开船到地图右下方的光点上方，按B键潜水上岸

2 通过移动的平台到达星の广场

空中回廊打开记忆点旁的宝箱，魔导式探知机升至LV2

3 月の宫殿队伍再次分为2组

B 在塔顶发生BOSS战

①第4张盘的自由度非常高，玩家在进行主线剧情之前返回原来的地方能够获得不少强力装备。建议前回去搜刮一阵再进行主线任务，顺便还可以让不死者学习一下新加入同伴的技能，再进行主线剧情时也会轻松不少。

②星の广场上层发生事件，队伍分为两组，按RB键可以在两组之间进行切换，凯姆组的成员为凯姆、迈克、莎拉和库克，塞丝组的成员为塞丝、图尔坦、塞德、杨森和敏。首先控制凯姆组站到平台上，然后切换为塞丝组调查光点把凯姆输送到上方。操作凯姆组将左侧的平台撞到下1层，切换塞丝组乘上掉下来的平台到下层，将魔法阵右侧发光的平台撞下，然后分别控制凯姆到达魔法阵与塞丝组汇合（凯姆组能够在下层宝箱中得到“魔导解明录”）。

③首先控制1队到达对面，将上层的移动平台撞下，然后交替切换两队前进，最终在另一个魔法阵旁汇合（中途需要将石柱拉上或拉下移动平台）。在迷宫中得到トルッキー护符后故意被偷走，然后在魔法阵的东南部的小房间内找到トルッキー女王，战斗后即可获得“魔导师の腕轮”。



BOSS 古代魔物

古代魔物处在后卫的位置，如果要想攻击到它就必须现将前排的2个要石击破，先给前排负责主攻的人员加物理攻击力吧。战斗中前排的2个要石会不断对我方人员使用减速魔法或阵型固定等各种异常状态，所以后排人员要及时回复。古代魔物的主要攻击方式是2连击，所以给我方的不死者们装备上攻击和魔法吸收会起到不错的效果。

ヌマラ近海



开船靠近努玛拉剧情后开始BOSS战。魔兽的HP为14370，全体攻击ヒートブレス能够给我方魔法师造成1000左右的伤害。不过做好准备的话也没有什么有威胁，惟一需要注意的就是它的攻击会附加石化效果，所以战斗前尽量给每个出战的人都装备上石化免疫的饰品或技能。强化前卫攻击力后使用2连的战术几个回合就能将BOSS解决。

BOSS战后会有1场海战的迷你游戏，4只魔兽会向努玛拉王国发起进攻，要在它们接近大陆前将全部其消灭。如果老老实实地打，时间会比较紧张，所以推荐玩家先追上它们进入战斗后立刻使用睡眠魔法，成功后立刻逃走再去追下1只，被催眠的魔兽会停留在原地很长时间，这样就为我们争取到了时间。将魔兽打到只剩1只时就去海上把宝物都回收干净，然后再回来将其解决即可（调查跳出海面的鱼群即可获得物品）。

蓝龙乱入

极北の雪原隐藏BOSS的日文名字是ブルードラゴン，你没有看错，就是蓝龙，不过它的样子嘛，自己去看看吧……

ヌマラ都

进入宫殿内部发生剧情后开始与重战车战斗。本次战斗同上次与重战车交锋相比，除了多了2辆支援重战车会给吸取我方的MP给后方的战车积蓄动力外基本没有区别。前快速将前排的2辆支援重战车解决，然后就能够安心地对付重战车了。战斗中记得优先将加农炮破坏，接下来就没有什么威胁了。剧情后从王宫到达港口，登上ホワイトボア。

グランドスタッフ

- ホワイトボア内控制杨森到甲板与敏对话
- 驾驶ホワイトボア靠近地图西侧白圈的区域
- ❶ 发生剧情后进入グランドスタッフ
- 迷宫中需要不断调查动力开关和搭乘升降机才能到达上层
- Ⓑ 到达中央连络部与邪恶圣者展开战斗

①建议在进入グランドスタッフ前，先驾驶ノーチラス号到达地图中央光点的“ケロロンの里”(从北方的入口潜水进入)。这里解开王家封印能够获得火、水、风和土4属性无效化的饰品，对接下来的战斗有很大帮助。青蛙的试炼非常简单，而且获胜后能够获得最强白魔法“ディバイド”。

BOSS　邪恶圣者

对方的6位法师会发动强力的全体攻击，需要注意。邪恶圣者的名字代表他们的弱点属性，赤弱火、青弱水、绿弱风、黄弱土、白弱光、黑弱暗、金弱物理攻击。分别针对他们弱点魔法进行攻击，很快就能将其解决，另外，使用无属性攻击的技能或连续道具也是个不错的方法。如果在之前获得了全属性无效的饰品，那么这场战斗将会非常轻松。



グランドスタッフ上层

- 驾驶小船从地图正中央的紫色光点左侧进入グランドスタッフ上层
- 将上部连结部右下方的开关开启
- ❶ 乘电梯到达上层，调查中央的装置
- ❷ 从ガラスの间记忆点下方的梯子进入魔导ユニット
- Ⓑ 恢复动力后，由左侧的电梯向上返回ガラスの间
- ❸ 与暗黑杨森战斗结束后，限定时间内逃出

①调查装置后迷宫的构造发生变化，爬上身后的梯子，右侧的道路中能够获得“瑛石の首饰り”中央升降装置前按照顺序输入上升、左旋转、上升、左旋转，到达上层开启开关。返回中央升降装置选择上升，从右侧的进入魔导制御室，将这个区域内的所有可开启的红色按钮和开关开启，乘左侧上方的电梯到达ガラスの间。

②调查魔导ユニット中央的装置发生事件，先不用理会站在魔导装置前的塞德，利用右下方的电梯到达下层返回中央升降装置。选择右旋转可得到“贤者のピアス”；左旋转、上升、左旋转得到“スロットナッツ”；左旋转、上升、左旋转、上升得到“魔结晶のかけら”；调查左侧的开关，会升降装置选择下降获得“ヘブンズブランチ”；选择上升，从左侧的电梯回到魔导ユニット。与塞德对话选择“突入する”，编排成两支2人的队伍，战斗中切换操作两队人同时战斗，在同1回合内将敌人打倒才能获得胜利，每回合敌人会回复HP，塞德出力调整的指令能够放置1个敌人回复HP，但1回合只能对1名敌人使用。

③同暗黑杨森的战斗时，只需防御几个回合即可发生剧情。剧情后要在限定时间内逃出グランドスタッフ，在逃跑的途中将坏掉的装置修好能够增加限制时间。

BOSS 魔兽

按照惯例给前排的人员加攻击力，然后使用高伤害输出的2连击或3连击(建议先对3连击的人员使用加速魔法，否则蓄力的时间会过长)，不用几个回合就能击败魔兽。

隐藏宝箱　サンダーチの眼镜

在演奏完箱演奏の乐谱9后能够获得探知隐藏宝物的道具“サンダーチの眼镜”，用它能够找到许多最高等级的魔法，所以说对我们挑战隐藏迷宫和BOSS有很大的帮助。

隐藏地点	获得道具
ウーラ・住宅街公园附近	Lv8 白魔法ゼヒーラス
イプシロン山脉・山小屋付近（右下）	Lv8 白魔法ブーラス
イプシロン山脉・顶上部	Lv8 黑魔法フォーセス
バウスの海（右）	Lv8 黑魔法パーティケス
北の岬（右侧深处）	Lv8 黑魔法デス
ローワータウン（梯子下方）	Lv8 咒术ルパワー
ゴッツァ难民キャンプ（温泉附近）	Lv8 咒术オルマイン
アイスキャニオン・ボスエリア	Lv8 咒术ジェネラス
老魔导士の馆・玄关右	マスターピアス
红の森・最深部（壁画附近）	咒王の纹章
ウーラ・秘密の洞窟	Lv4 合成魔法合成魔导录

镜の塔

潜入镜之塔下部进入镜之塔。需要注意的是，一旦进入镜之塔内部，在游戏结束之前都不能再返回了，所以建议追求完美的玩家先去世界各地将没有拿到的宝箱和错过的分支任务完成。

第1场战斗的对手是光之魔兽，如果玩家装备了属性无效和攻击吸收等技能的话，这场战斗将会比较轻松，因为它的主要攻击方式是全体属性魔法。不过，还是要注意它在吸收异世界之力后的全体光属性攻击。BOSS拥有魔法吸收的技能，所以本场战斗我方的魔法师就专心负责辅助吧。

第2场战斗只有我方的4位不死者能够参加，其他未参战的角色会在场外提供支援，战斗的目的并非将敌人击倒，坚持到一定回合数后即会发生剧情，所以放心大胆的进攻吧。战斗中BOSS的攻击会附加各种异常状态，所以防石化或异常状态无效的技能是一定要装备的。

最终的战斗依然只能由4位不死者出战。最终BOSS的特性和自身属性每回合都会发生改变，所以在使用魔法攻击时要慎重。前排的凯姆与塞丝用2连击或3连击，后排的敏与莎拉在进行辅助工作后使用高威力魔法连击。这场战斗如果我方使用增加攻击力或防御力等辅助技能时，BOSS会发动オルリセット来取消我方的状态。BOSS控制我方角色的异常状态无法使用道具和魔法恢复，防异常状态的技能也不起作用，只能等待几个回合自动恢复。

千年之梦触发方法

名称	触发方法
Disk1	
ハンナの旅立ち	ウーラ第1次住宿
勇者の归还	ウーラ与酒场吧台旁的士兵对话
白い花	ウーラ住宅街公园左侧长椅上的女孩对话
囚われの心で	ウーラ酒场2楼
母，归る	ウーラ酒场柜台旁
嘘つきの少女	ウーラ・モノレール中央站长椅上的父女对话
さかのぼる民	イプシロン山脉离开山顶小屋后剧情获得
“壳”の中の住人	クレーター岛剧情获得
饶舌な佣兵	ヌマラ・メインストリート左侧桥上的男孩对话
忘れないでね	ヌマラ运河街通往ヌマラ港的途中
弱き者からの手纸	ヌマラ・メインストリート道具店前的居民对话
晚钟	库克加入队伍后，剧情获得
遗影画家	库克加入队伍后，在运河街的桥上获得
Disk2	
挽歌の岛	红い森剧情后自动获得
セスの梦　前篇	进入トスカ村时剧情获得
英雄	トスカ村与小桥右侧的村民对话
コトばあさんのパン	トスカ村右下的村民
さらば，相棒	莎拉加入队伍后，返回トスカ村宿屋2楼
杀戮将军の悲剧	暗黑洞窟西的骷髅处获得
グレオ爷さんの话	与サマン街道具店内左侧的居民对话
セスの梦　后篇	サマン乘船BOSS战后剧情获得
Disk3	
光の雨	由船上返回サマン街靠近原来乌鸦所在的附近
Disk4	
命の顺位	ゴッツァ都・ロークタウン电梯左下方的小孩对话
天国に一番近い村	难民キャンプ北侧剧情获得
天のつぶて	难民キャンプ靠近营火
道しるべ	难民キャンプ医疗帐篷内的小女孩对话
壁の向こうに	ウーラ・メインストリート萤幕下的小孩对话
七十五年目の蝉时雨	イプシロン山脉・谷间の道
待ち人，来たりて	ヌマラ・メインストリート左侧的老人对话
はずれくじ	ヌマラ运河街桥边的老人与小孩对话
女王陛下の孤独	ヌマラ剧情获得

结束语

坂口博信到底还是“《FF》系列”的生父，这款在今年年底与我们见面的角色扮演大作没有让我们失望。游戏中战斗菜单、合成系统、使用道具的动作等都能找到《FF》的影子，战斗结束的音乐响起时真有种正在玩《FF》的错觉……

重松清编写的《千年之梦》确实精彩，可是完成度有些过高，显得与游戏中的情节有些脱节，从游戏中单拿出来也完全不成问题。

忽悠　也许很多还对本作在1年前公布的试玩版记忆犹新，游戏的第1场战斗是直接从CG切换成战斗画面的，当时震撼到了不少玩家。但是打穿这个游戏之后，你就会发现游戏中也只有这一场战斗是这样的，我们都被坂口忽悠了。





只为实现自由放飞的梦想

对于很多年轻的玩家来说，《梦精灵》这个名字会让人感到陌生，毕竟，在《梦精灵 星降夜物语》之前，我们要寻觅梦精灵的身影，那就得追溯到11年前的土星时代。这款世嘉名作可能在不少老玩家脑海中都留有印象，就如同我们的童年时光一样，《梦精灵》为我们呈现的是一个纯真、成长、智慧、勇气和希望相伴的梦想世界。游戏中如童话般的场景，凝聚力了制作者非凡的想像力，而世嘉游戏良好的手感也让人有身临其境的飞翔感觉。游戏中还安排了多样化的任务类型，玩法并不单一。另外，清新的音乐风格也让你在游戏时尽享一份好心情。如果你拥有一颗童心，那么这款难度不高的休闲游戏将是非常不错的选择。

文 胜负师 美编 NINA

梦精灵 星降夜物语	SEGA	平台动作
Wii	ナイツ 星降る夜の物语	日版
	2007年12月13日　1～2人	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

通关时间：要打出完美结局，“威尔篇”和“海伦篇”各需5小时左右。

梦境指南 Guide of Dream

基本操作

《梦精灵 星降夜物语》的操作比较特别，操作方式有两个手柄同时使用、只使用遥控器手柄以及使用经典手柄3种，可以满足各类玩家的操作习惯。考虑到国内玩家购买经典手柄的比较少，这里着重讲解双手和单手两种操作方式。

双手操作

在以人类状态行走时，双节棍手柄的摇杆控制角色移动，按住Z键后用摇杆可转动视角，遥控器手柄的A键为跳跃，B键为投掷水晶球。在以梦精灵状态飞行时，双节棍手柄的摇杆控制飞行方向，Z键为冲刺，遥控器手柄的A键和B键同为冲刺，而十字键为变身（按←变为海豚，按↑变为火箭，按→变为龙，按↓还原），需要取得相应变身能力后才能使用。

单手操作

在以人类状态行走时，需要将遥控器手柄横过来，十字键控制角色移动，①键为投掷水晶球，②键为跳跃，按键A键晃动手柄可以调节视角。在以梦精灵状态飞行时，画面中会有一个光标，遥控器手柄可控制光标移动，按住A键即向光标方向飞行，B键为冲刺。两种操作方式两种状态下的通用键位是＋号键为暂停，－号键为操作提示。



基本系统

因为操作人类行走的关卡数量比较少，而任务要求方面都是在右下方的计时器走完之前到达终点，因此这部分的内容要点将在流程部分逐个说明。本作中最主要的还是控制梦精灵的飞行关卡，在玩法方面比较简单，基本上是一目了然的。有几点需要注意的地方：

①主要道具 从黄色的圈中通过，基础得分为10分，每个蓝色的水晶球也是10分，从黄圈中穿过还能够增加左下角的冲刺槽。

②连锁 在1秒钟之内连续通过黄圈或碰到水晶球就能形成连锁，连锁得分为每增加1连加10分，不过10连锁开始，每连锁的得分均为100分。第4连锁在时限上加1秒。

③绕圈 梦精灵身后的飞行轨迹如果绕成一个圈，那就会形成一个次元空洞，其效果是可以把水晶球吸过来，有一些与角色不在一个平面的水晶球只能用这个方法才能取得。另外，如果把敌人绕在圈内，是可以将其消灭的，这是梦精灵除冲撞之外的另一种攻击方式。

追逐战规则

每大关的第一小关均为追逐战，是本作中最主要的玩法，这种玩法可以说是《梦精灵》最正统的游戏方式，在角色顺着链子爬上牢笼与梦精灵合体之后，追逐战才算正式开始。而在此之前，玩家也还有一段探索的时间，取得的道具和得分可以保留。只要在画面左下角的计时器走完之后与梦精灵合体就行了，时间一到会出现一些幽灵来追主角，被三个幽灵缠上就GAME OVER了。追逐战关卡均分为四个区域，前三个区域的目的都是



要追赶大鸟，将其撞飞后就能取得钥匙，到达起点后就能进入下一个区域。如果没能追上大鸟，就会在同一区域不停绕圈，直至时间结束。每个区域进入第二圈时，黄圈会还原，但水晶球不可再生，得分会受影响。完成三个区域后就会进入BOSS战。

©SEGA

BOSS战说明

《梦精灵》的BOSS战求的是一个“快”字，在纯BOSS战关卡中，评价完全是以完成时间为标准的。而在追逐战中，完成时间的快慢影响到的是在前三个区域分数之和的基础上乘以的一个系数，这个系数最低为1.0，也就是总分无变化，之后是1.1倍，1.2倍……最高为2倍。BOSS战表现的好坏可以让得分高低有天壤之别。

注意，没有在时限内将BOSS打倒即为GAME OVER，无论是追逐战还是纯BOSS战的关卡，接关都是从头开始的。所以追逐战之后的BOSS最好不要掉以轻心。尽管纯BOSS关卡的BOSS都是追逐战关卡BOSS的强化版本，但这并不意味着追逐战关卡的BOSS就很容易对付，除了正确的方法，要想求得“最速击破”，有时还需要不少运气。



梦的入口



无论选择足球小将威尔还是小提琴公主海伦开始游戏，在一开始都会进入一个被称之为梦的入口(Entrance of Dream)的地方，这里的基本操作方式为步行。梦的入口是玩家第一次遇到梦精灵NIGHTS的地方，然后要完成一个简单的训练关卡，熟悉一下飞行状态时的操作要领和基本系统。之后每次完成一个关卡，都会回到梦的入口处，玩家在这里可通过梦境世界的传送门进入新的关卡，也可以选择已经通过的关卡重新挑战。

另外，从这里还可以进入“我的梦境”(My Dream)，我的梦境中会随流程和收集情况增添各种物品和生物，生物还会生长繁殖，但这一切对游戏流程并无影响。

威尔的梦 Well's Dream

1 纯洁谷 Pure Valley

1-1 追逐战 Chase Mission



1-1的第一个区域路程很短，黄圈与水晶球间隔也不长，比较容易形成连锁。一路猛冲的话在第一圈就追上大鸟还是有可能的。第二区域在瀑布处有上下分支，如果在第一圈没有追上大鸟，可以选择走另一条路，这里得分方面才不至于损失太多。第三区域的蒲公英会影响速度，尽量避开或在第一时间撞开，利用绳索的弹力可以加速，因为第三区域比较大，所以一圈内追上大鸟应该不成问题。

BOSS 小丑

打小丑的场地像一个弹珠台，玩家要做的是把小丑撞到最上方。绿色的环可用于加冲刺槽，可以充分利用。一开始要垂直向上顶，但不要操之过急，BOSS弹回来撞到梦精灵的话会损失5秒时间。在顶了两次之后，就从下方抓住小丑，然后等转到斜上方向四十五度角左右时抛出就能避开中间的障碍物。到了上层，再看准方向来一两次抓投，把上方闸门撞破便能过关。运气好的话，十几二十秒就能解决掉小丑。

1-2 连锁的挑战 Link Challenge

连锁的挑战是每大关都有的任务，规则是玩家一共有5次形成连锁的机会，但连锁数小于5时不会浪费机会；而大于等于5，小于最低标准时就算一次失败；大于等于最低标准时就算是有效成绩。最终评价取最大连锁数为最后的评定标准。而且因为A级标准都只是100连锁，所以连锁挑战系列任务是所有关卡类型中最容易达成A级评价的。1-2的最低标准是30连锁，而黄圈和水晶球间隔又很近，所以只要保持稳定的飞行，达成标准非常简单。

1-3 捕捉蒲公英 Fluffy Catch

这一关的目的是要坚持140秒的时间，让少于5个蒲公英飘到上方的黑云中，超过5个就GAME OVER了。让蒲公英落下的方法是用梦精灵身后的飞行轨迹环成一个圈将蒲公英套住，一次套住多个蒲公英可以取得高分。环形的场地中有一些水晶球，连锁得分也不少，不要遗漏。注意地图上的白色光圈，那就表明蒲公英升起来了，此时要迅速赶过去，这样才能确保蒲公英不至于飞得太高。最佳状态是在刚升起时就把它们套起来，这样可以进入良性循环。

1-4 漂流营救 River Rescue



在这一关，梦精灵会变身成都为一艘橡皮艇，玩家只能控制橡皮艇的左右方向，体感操作时左右晃动遥控器手柄即可。另外可以按A键进行跳跃，但一般情况下不要随便跳跃，以免失控。这一关的主要得分手段是在湍急的河流中救起梦世界的小不点儿，还有就是河道里的水晶球，如能形成连锁可以得不少分。救一个小不点以及过关所剩时间每秒都可得100分，对评价影响不小，所以“背版”对于这一关来说比较重要。因为这关不能对敌人进行攻击，而被撞一下减5秒对于这一关来说算是损失惨重，所以千万要注意避开它们。

1-5 决战小丑 vs. Donbalon

这是1-1小丑BOSS的强化版，同样需要把小丑一直往上顶。但这次弹珠台的高度涨了一倍，而且设置的障碍也更多更复杂，是游戏初期第一个让人感到头疼的关卡。头几个闸门与1-1的差不多，向上直撞两次后斜向投出小丑，可以很快进入后半段。倒数第二个区域的障碍为上下移动的立方体，只要能把小丑投到上层，就不太容易掉下来，所以还比较安心。最麻烦的当数最后一个区域，这里会横向开过一些列车，车子每次开过时都只会留一节车厢的缺口来让小丑通过，所以一定要对准缺口方向，稳定地投出小丑，不然很可能在这里耗光所有的时间。这场战斗最忌讳的就是把小丑向下撞，另外就是在最后区域失去耐心，这都会造成前功尽弃。





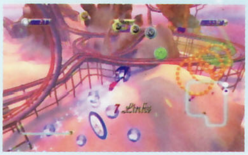
威尔

追逐战心得 追逐战要取得高分，主要是看第一圈的表现，最佳状态是第一圈的达成较高的连锁数，并在第一圈就追上大鸟，这样在基础分和时间奖励得分上都有保证。很多区域都有上下路线分支，所以第一圈要尽量选择道具更多、分布更易形成连锁的路线。

2 失乐园 *Lost Park*

2-1 追逐战 Chase Mission

在进入这一关之前，可以在梦的入口出现的宝箱中获得梦精灵的变身



能力——海豚，这样就可以进入水中了，但海豚的冲刺轨迹连成圈不具备吸力。这一关的第一区域有一些电视屏幕，在碰过这些屏幕后，场地中的道具分布以及地形会发生一定时间的变化。第二区域每次放烟花就会有大量水晶球，得分有保障，多利用场地中的冲刺装置可以很快追上大鸟。第三区域可利用有弹性的云层快速弹射，能够取得固定路线上的道具，可谓一举两得。还有一小段梦精灵会变成轨道车，可控制其高低左右来加道具，而且也可以进行冲刺加速。

BOSS 变色龙

变色龙所在的场地是一片墨迹式的幕墙，只有转圈才能打开一部分可视面积，暂时看到幕墙后面的情况。BOSS的攻击手段是把牌变成士兵进行攻击，比较容易回避。BOSS隐藏在幕墙后的扑克牌中，牌是按从小到大排列的，A最小、K最大，只要按牌的摆放方向，找到A所在的位置，在A的附近有一团影子就是BOSS了。先绕着影子转一圈，变色龙就会显形，再转一圈就能将其打败。速度快的话十几秒就能解决战斗。

2-2 炸弹危机 Bomb Panic

这一关的任务是要拆除50颗水下的炸弹。用海豚撞击炸弹的连接处就算是成功拆除了，但如果撞上炸弹，不光会减去5秒的时间，而且也不算在拆除数量之内。由于炸弹连接处会越来越近，所以冲撞前尽量处于连接处的中间会比较不容易失误。这关要取得高分的话只在水下作业是不行的，水面上会出现一批黄圈和水晶球，能够形成高连锁，赚得不少的分数，因此不要错过。



2-3 连锁的挑战 Link Challenge

又是爽快的连锁挑战，任务的最低要求与1-2相同，也是30连锁，不过咱们还是要以100连锁为目标。这一场景的连锁难点在后半段，间隔大的黄圈需要用冲刺来抢时间，冲刺的方向没把握好，连锁就很容易中断。



相比之下，关卡一开始到入水变海豚再到出水这段时间内，道具间隔比较近，很容易形成100以上的高连锁。

2-4 轨道大营救 Coaster Rescue



梦精灵这回彻底变成轨道车了，样子比较滑稽。因为这一关没有其他的得分方式，所以要想取得高评价，惟一的标准就是追上另一辆车的时间。除了要避开障碍物，还要多通过绿圈增加冲刺槽，在冲刺状态撞击敌人，速度是不受影响的。另外，轨道车有极限速度的设定，因此冲刺要多在平路和上坡时使用，下坡时可以节省一些。

2-5 决战变色龙 vs. Chamelan

第二次与变色龙对决时，其攻击和行动方式有一定的变化。除了把牌变成士兵进行攻击外，BOSS隐藏的扑克牌变成了三组，同样是按从小到大排列的，三个A的交汇处会出现一颗炸弹，攻击范围比较广，要及时用冲刺躲开。

变色龙躲在任何一组牌A的附近，如果转圈刚好套到BOSS，那就爽了，再绕一圈就能将其消灭。感觉这个BOSS的随机性比较大，打高评价就是撞大运。转圈时画椭圆，打开布景的面积会比较大。



3 喜悦城 *Delight City*

3-1 追逐战 Chase Mission

在进入这关之前可以取得梦精灵的第二种变身能力——火箭，其冲刺速度非常快，最适合用于赶时间，但



同时在加速时很难调整方向，还有就是火箭的轨迹连成圈也不具备吸力。

这一关的第一个区域有一些铁架，必须以精灵状态通过，火箭没有手，所以不能抓着铁架绕过去。第二区域比较容易打高分，最主要的得分点是一个巨大的老虎机处，只要能撞击所有的拉杆，就能连续获得水晶球奖励，并形成连锁。第三区域中有一处城市迷宫，这里的视角是俯视的，需要撞击一些开关才能打开传送装置，如果不熟悉地形，在这里很可能浪费不少的时间，因此也需要一定程度的背版。

BOSS 地狱犬

两只大狗的动作看上去凶猛，但速度并不算太快。将它们引到一边，然后把狗链中间的圆球用力撞向远处，两只狗发出惨叫就说明成功攻击了一次，成功三次就能将地狱犬暂时打退。在每个回合之间，有一段时间无法攻击BOSS，此时可以穿过场地中的绿环加一些冲刺槽。

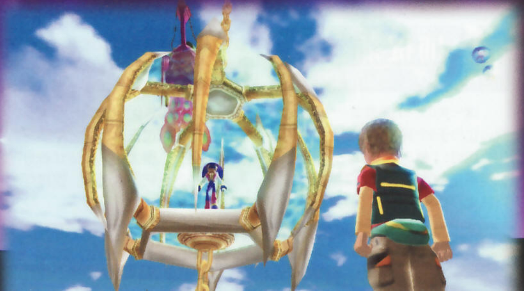
总的来说，地狱犬是游戏中最简单的BOSS之一。

3-2 霓虹巷战 Neon City Battle

在刚才一关的第三区域，已经将城市迷宫的一些规则传达给玩家了，就是要利用传送装置前往上下层，来寻找蝴蝶敌人，消灭20只蝴蝶就能过关。有一些传送装置需要消灭所在区域的敌人才会出现。而一些角落里的宝箱中都有20个水晶球，20连锁的得分不少，尽量不要错过。各位玩家可以先在迷宫里绕一下，把握好敌人、开关和宝箱的位置，“背版”后再挑战这一关，一般来说成绩都不会太差。

3-3 连锁的挑战 Link Challenge

和之前的连锁挑战一样，30连锁为最低标准，而要达成100连锁也非常容易，只要在3-1出现过的老虎机处以一定的斜角向上飞行，将所有的拉杆都撞到，同时钻过一路分布的黄圈维持连锁数，那么通过老虎机时最大连锁数已不知不觉过了三位数。



3-4 百老汇向导 Broadway Guide



一个控制威尔的关卡，任务是将伤了脚的海伦带出去。海伦是不能跳跃的，威尔必须碰一下开关，或用水晶球投中开关才能让新的道路出现，这样海伦就能通过了。移动平台必须有两个在人时才会开动。敌人用水晶球连砸两下就能消灭，跳起扔球的判定比较大。

关卡的中段有一处难点，此时视点比较高，威尔在上层，海伦在下层，在打开开关后，要往回走一段，把下层的海伦引过来，再用球砸两次开关，就能把海伦带到安全区域了。其他地方难点不多，但要注意这是个典型的平台关卡，威尔落入深渊就GAME OVER，请千万看清道路，并观察一下开关所在的位置。

3-5 决战地狱犬 vs. Cerberus

印象中地狱犬应该是有三个头才对，而这个强化版的BOSS果然多出了一个头。狗链中间的那个圆球弱点现在变成了一只小狗，如果贸然冲上去就会受伤。离远一点，小狗会变成球，离近了又会变狗，让人有无从下手的感觉。其实只要知道方法，干掉这个BOSS也是不在话下。方法是变成火箭，在远处利用冲刺一口气撞向圆球，接触到圆球后会自动解除变身状态，此时马上将圆球撞远，如果BOSS没有发出惨叫就立即发动冲刺，再撞一次，此时圆球还无法马上变成小狗，时间是来得及的。重复三次，就能将地狱犬送回地狱。



4 钟楼镇 Bellbridge

回到梦的入口，可以获得最后一种变身能力——龙，龙的移动和冲刺速度都比较慢，但冲刺具有无敌时间，绕圈同样不具备吸力，是一种不怎么常用的变身能力。此时梦的入口会多出一个高台，在噩梦魔王WIZEMAN把梦精灵抓早后，威尔跳入黑暗之中。威尔体内燃起了勇气和力量，而他此时飘浮在自己所居住的钟楼镇的上空，场景非常漂亮。

这一关属于追逐战的游戏方式，同样分为三个区域追大鸟和一场BOSS战。第一区域的路程不长，只要撞击光球，那么大楼就会消失，这就让前方的道路上少了不和障碍。需要注意的是威尔不能变身，飞行轨迹画圈也没有吸力。第二区域的要点与第一区域相差不大，同样是撞击光球，让地形对玩家有利，同时也会多出不少的道具，以增加得分。第二区域比较长，在中后期的加速装置处应该能够追上大鸟。第三区域一开始，威尔会与海伦一同飞行，但控制的还是威尔，路上的大门如果关闭了，那么需要两人一同使用冲刺，就能打开大门。第三区域只有一条路，不能反复绕圈，出口在钟楼的最上方，在追上大鸟，拿到钥匙后，可以直接向上飞，打开出口，这样比较节省时间。



BOSS 噩梦魔王

本作的最终BOSS战注重的是方法。因为威尔与海伦的帮助，梦精灵分身成了两个，但也还是只能控制一个。BOSS有三种随机的攻击方式，一种是在场地中注满水，不断发出漩涡；一种是分身成很多个，并以石块进行干扰；还有一种是刮起热风，并发射火球。第一种攻击方式中，梦精灵就会强制变成海豚，只要利用漩涡之间的空隙，不断前冲，在碰到BOSS的身体后，等两个梦精灵都到位了就不停撞击，这样就能打破屏障，令BOSS受到伤害；第二种情况时可变为火箭勇往直前，撞击所有的BOSS分身，之后就能攻击其本体了，用普通状态也可以，就是时间比较紧，可能会丧失一次攻击BOSS的机会；第三种情况要变成龙，龙不会被风阻挡，而且可以把火球撞飞，接触到BOSS本体就是胜利。只要处理得当，三个回合解决最终BOSS不成问题。记得在每个回合之前利用绿圈把冲刺槽加满，这样对付BOSS起来会更加轻松。

海伦的梦 Helen's Dream

1 水色花园 Aqua Garden

1-1 追逐战 Chase Mission

海伦篇的关卡与威尔篇只有最终BOSS是相同的，关卡的风格有一定区别。这一关的第一区域中有几处水流具有下压效果，会对操作有一定影响，而且第一区域比较小，所以一圈之内比较难追上大鸟，如果在第一圈刚过一点的地方追上大鸟，可在取得钥匙后往回飞向起点，这样得分反而高一些。第二区域借助地下喷出的水流，可以快速前冲，在第二圈时水流的间隔发生变化，取得的道具会有些不同。第三区域的路程虽然不算长，但一般来说，在区域最后的洞穴中就能追上大鸟，而洞穴部分也是得分比较集中的地方，尽量不要遗漏道具。



BOSS 怪鱼

与怪鱼的第一场BOSS战需要把握一个合适的高度，等怪鱼从地下冲上来。最佳高度是与加冲刺槽的绿圈等高，这样可以避开怪鱼的冲咬，并能攻击其头部。被怪鱼吞下也不用怕，只是会浪费一些时间罢了。攻击命中后，怪鱼会变成一堆五颜六色的泡泡，用绕圈的方法就能将泡泡弄碎。怪鱼重新出现时会视泡泡的数量而变小，此时要攻击其头部会困难一些，但基本上两个回合就能解决战斗。

1-2 水球的挑战 Aqua Challenge

这关的任务比较特别，是要把场地四周的小水球推入中间的大水球中，在180秒的时间内，至少要让20个小水球融入大水球之中。小水球之间可以相互融合变大，变大后推起来会比较容易，因此可以像滚雪球那样把周边的小水球都汇聚起来，然后再一口气推入大水球中，这样效率会比较高。不过在此之前，要先将大水球周边的小鱼全部消灭，因为它们身上的刺会扎破水球。而且每条鱼的得分是100分，每个小水球过关时的得分也是100，鱼的价值不低啊！





操作选择 Wii版《梦精灵》厚道地提供了传统和体感的操作选择，可满足不同玩家的需求。个人觉得步行关卡用双手操作比较好，把遥控器手柄横着手感不佳。飞行关卡中用单手操作有一点不太方便，那就是让梦精灵转圈吸引水晶球，优点是飞行方向比较平稳，比较适合用来打高连锁。

1-3 连锁的挑战 Link Challenge

比起威尔篇的第一个连锁任务，这一关的难度要高出不少。当然，这并不是指最低要求，甚至最低要求仅为25连锁，要过关还是一样轻松。但是要成100连锁以上，那就会困难一些，因为有不少地方需要直线冲刺才能赶上连锁的有效时间，冲刺方向不准的话就会错失连锁。而一些道具的上下位置变化比较大，需要稍加“背版”才能让成功率更高。

1-4 海上逃脱 Marine Escape

这一关要控制的是海伦，也是一个平台关卡。海伦要把会升起降下的船只当成移动平台来利用，前往新的区域。一路上因为有不少增加时限的计时器，所以时间上是足够的。因为过关时间对得分的影响比较大，如果是那种打开只有5个水晶球的宝箱可以不去理会，只开有20个水晶球的宝箱就行了，计时器在路上顺便捡一些就行了，敌人也是可打可不打的。注意不要从上层落到下层，这样会浪费不少的时间。在熟悉路线的情况下，这一关要达成高评价还比较轻松。

1-5 决战怪鱼 vs. Girania

这次怪鱼的体型变大了不少，把它打成气泡之后因为气泡太多了，居然还会产生画面拖慢。泡泡多而分散，好在有加长冲刺轨迹的道具，发挥得好的话，可以在一回合内将怪鱼的体积缩小一半以上。

怪鱼潜入地下后就立即用绿圈把冲刺槽加满。如果能在三个回合内干掉BOSS，那基本上最高评价就握在手里了。



2 水晶城堡 Crystal Castle

2-1 追逐战 Chase Mission

与威尔篇一样，通过第一大关后，可获得海豚的变身能力。第一区域可以分为空中和水下两条路，建议第一圈时走水下，得分相对较高。第二区域设计得很有意思，首先是有一些假的梦精灵会撞过来，一定要及时避开，其次是第二区域中间部分会有一些镜子，玩家必须让镜子里的梦精灵穿过镜中世界的黄圈或碰到水晶球才能得分，对玩家的眼力是个考验。第三区域更是有趣，穿过一开始的镜子，梦精灵就会分成五个一排，之后的黄圈和水晶球也被设置成了多排的，需要分身同时碰，分身有时间限制，在碰到障碍物时分身会消失。接下来只要一进入鼓中，梦精灵就会被放大成巨人，撞击力十足，但也有时间限制。因为后期黄圈较少，所以冲刺槽要省一点用。



BOSS 噩梦精灵

这场BOSS战玩家并不能直接攻击巫婆，而是要抓住三角平台边的把手，晃动平台，把BOSS放出的黑猫倒到平台上的小孔中。只要晃动厉害，黑猫们就会变成黑色的毛球，但如果它们保持猫的状态一段时间，就会撞击梦精灵，所以不要在一个地方逗留太久。把小猫迅速倒入洞中的诀窍是先把小猫们集中到一个角上，然后抓住与这个角相对的把手摇晃，可以一口气让多只小猫掉进洞里。重复三四次便能过关。

2-2 连锁的挑战 Link Challenge

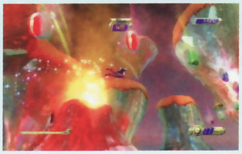
这一关在挑战100连锁时会有一些阻力。难点主要在于前期虽有分身、变大之类的花样，但连锁数增加较慢，中期有不少高低变化，而后期的镜中世界比较容易失误，需要一定程度的“背版”。所以，如果要想挑战100以上的连锁，可以从开始阶段下手，一旦失误就重来，成功之后其他几次机会就无所谓了。

2-3 迷宫向导 Labyrinth Guide

这回轮到海伦带着威尔脱离迷宫了。这个迷宫的主题是镜子，说来还比较复杂，有些四通八达的感觉。但只要掌握三个特征就不会在这个迷宫里绕太久。第一是磨砂质感的镜子和可以照出人影的镜子是死路；第二点是半透明的墙壁可以通过；第三是一路上的宝箱和水晶球可以当成路标，可防止迷路。另外，有两个地方需要消灭敌人后才会出现新的道路，这一关的敌人不多，所以可以采取全灭的措施。在出口处，需要跳上一个高台，碰一下机关，出口才能通过，跳高台的过程谨慎些，掉下来会浪费不少时间。



2-4 狂热宝石 Jewel Fever



这一关的场景是一座火山，火山中会不断喷出宝石以及火球，玩家需要在180秒时间限制内接住至少50块宝石才能过关。普通宝石为100分一块，钻石为500分一块，过关后每块宝石还将有100分的附加分，宝石落地即碎。

如果要在这一关取得高分，其实并不在于追求那些偶尔出现的钻石每块都能拿到，而是在出现一排十几块宝石出现时能不能全部接住，这一波就等于是二千多分哪。这一关的技巧是在偏上的区域飞行，这样可以较早看到宝石落下的位置。还有一点就是在时间经过一半左右后，火山中喷出的火球会越来越多，被火球砸中会损失不少时间，有时可以适当放弃一两块危险系数比较高的宝石。

2-5 决战巫婆 vs. Bomamba

巫婆的强化版是个没有太高难度，但却非常考验耐心的BOSS。方法在2-1中已经了解到了，就是把所有的猫都滚入三角台平上的洞中。猫的攻击很容易回避，而巫婆发出的魔法球也就像背景一样没什么攻击性可言，但这次滚猫球要滚两个回合，第一次和2-1的情况相似，但因为洞边没有护栏，入洞的难度有所增加。

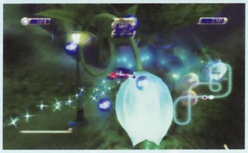


等把这一批小猫全部倒入洞中，又会出来第二批，此时的洞口附近变成了向上的斜坡，球的滚动更难人为控制，要打出高评价，运气成了第一要素。

3 记忆之森 Memory Forest

3-1 追逐战 Chase Mission

进入这一关前，可在梦的入口获得火箭的变身能力。第一区域有上升气流，梦精灵会来到一个巨大的五线谱处，撞击全部音符就能得到一些水晶球。在碰到定时装置后，场地中的障碍物会暂时消失，并出现一些道具，可以在障碍物还原之前快速加掉这些道具。路上还会有一种会放次元球的小虫子，碰到次元球不会受伤，但会被关入一个结界中数秒，浪费玩家的时间，所以一定要绕过。第二区域前半段的旋转木马建议在画面偏上的地方飞行，以免错过上方的通路。后半段有不少带刺的圈，没有把握最好避开，撞一下减5秒得不偿失。第三区域在开启定时装置后，可以在花中取得不少的水晶球，以形成高连锁，但对速度有比较高的要求。中后段还是有不少带刺的圈，要小心。近终点时会有一些加速装置，可在此处一口气追上大鸟。



BOSS 蜘蛛女王

与蜘蛛女王的战斗场景是在一片岩浆池上方，并有上中下三层铁板，蜘蛛女王在最上层，她会放出一些蛛丝缠成的球，梦精灵要抓住这些球，球被投出后就会在铁板之间反弹，铁板会一块块被消除，这很像经典迷你游戏《打砖块》的游戏方式，只要打到BOSS在上层没有立足点掉下来就算赢了，并不需要消除所有的铁板。诀窍是把球投入上层和中层之间，这样球就会快速连续反弹，一下子消除多块铁板。下层铁板消除后，球就会掉入岩浆池，溅起的岩浆具有伤害力，这是惟一需要小心的地方。

3-2 森林大冒险 Forest Adventure

又是一个控制海伦的关卡，而且作为最后一个控制人类的平台关卡，场景也比之前的要大出几倍，就算路很熟，一路狂赶，过关时间一般也不



会少于5分钟。和上一关一样，定时装置是森林中的关键机关，只要碰一下，地形就会发出变化，一般都会出现新的道路，也会有一些平台发生移动。但这种变化是有时间限制的，如果不能快速通过，那么就得回去再碰一下机关。因为过关时间对于得分的影响很大，所以一路上的宝箱能不开就不开，只有那种出20个水晶球的宝箱因为连锁后得分不低，才有打开的价值。路上的敌人(特别是结界虫)能躲就躲，而计时器和水晶球只要顺路捡就行了。以这样的原则在五分半钟左右的时间到达终点，一般都可以获得最高评价。

3-3 连锁的挑战 Link Challenge

又到了连锁时间了！这次的最低标准变成了35连锁，不过要完成最低标准同样也是不在话下。100连锁目标需要注意的是游戏的起点是在旋转木马处，这里的黄圈和水晶球会随着旋转木马一上一下，飞行时也要与之配合。而飞往上层时，要保持好斜上方的角度，以免漏掉黄圈而使连锁中断。后期有一些碰了拉杆后会出现水晶球的花，还有带刺的圈，这里要形成连锁对速度和操作的要求会更高，因此高连锁的目标还是在场景的前半段更容易达成。

3-4 空中音乐会 Sky Concert

这一关设计十分精巧，但对操作技巧的要求非常高。游戏规则是在巨大的五线谱上按照音乐节奏按顺序撞击音符，演奏《梦精灵》的主题曲。这个任务只允许5次失误，在五线谱上会有一道移动的光带，梦精灵只要保持在光带中间飞行并撞击音符，那么就表示节奏刚好。梦精灵直线飞行时速度会略快于光带，上下调整方向时光带就会慢慢超过梦精灵，所以需要用放慢速度或冲刺来人为调整与光带的位置关系。如果能按节奏连续撞击



音符，那么得到一些附加分，先是从10分到100分，在保持5个100分之后每个都是500分！这一关表现得好与不好分数会相差很远。玩家要对音符突然的高低变化有提前的反应，这样就不易漏掉音符；第二是只使用遥控器手柄进行体感操作，这样飞行的方向会比较稳定。

3-5 决战蜘蛛 vs. Queen Bella



蜘蛛女王加强版的地形发生变化，上中下三层铁板都处于中上部，岩浆池完全裸露，这样球只要一落地就会溅起岩浆，增加了扔球的次数。而一些比较厚的铁板用蛛丝球从正面无法砸破，要从反面反弹命中才行。消除铁板后出现的一些石球可从正面消除厚铁板，但石球的数量有限，需要让石块在中层和上层之间多反弹几个来回，才能把石球的效果发挥到最大，这也是快速解决BOSS的不二法门。

4 钟楼镇 Bellbridge

海伦的第四大关其实与威尔基本上是一样的，只是钟楼镇的第一和第二区域在关卡设计上略有不同，但第三区域和BOSS战部分完全相同，这里不再重复说明。在用两个主角都通关之后，就需要把威尔和海伦两人的所有关卡都打到不低于C级评价，那么就会出现真正的最后一关。其场景还是在钟楼镇上空，追逐战中部分没有变化，但在最终BOSS战前还增加了一场与噩梦精灵REALA的对决，这才是“真·最终关卡”的难点所在。

BOSS 噩梦精灵



与噩梦精灵其实在海伦的剧情中已经战斗过一次了，那时只需命中两次就算过关，而且对评价无影响。而这一战想速战速决比较困难，好在只要在时限内攻击命中他五次就算胜利了，花了多少时间对于得分评价也没有任何影响。尽管时限看似比较充裕，但因为对噩梦精灵只能用投掷陨石的办法才能攻击，陨石的速度慢，判定也不大，与BOSS距离远的话，仅凭眼力很难保证命中率。而且这一场战斗的视角是跟着BOSS的，所以有时会有找不到陨石的尴尬。而且噩梦精灵还会用相同的方式攻击玩家，陨石相撞会相互抵消，要击中五次命不容易，更何况此战失败的话就要从头再来，所以还是有一些压力的。比较好的办法是和BOSS靠近一些，距离近的话，投掷陨石还允许少量的角度误差，但同时也要抢在BOSS前面抓到陨石。另外，先于BOSS投出陨石，可能会因为两石相撞的爆炸而波及BOSS，这也是对付这个BOSS的实用技巧。

BOSS 噩梦魔王

最终BOSS比之前稍稍强化了一些，但也只是攻击频率增加了，BOSS的攻击方式以及玩家的对策其实是完全相同的。而且因为时限增加了，这场BOSS战更容易打出高倍率来，三回合解决战斗一般都是1.9或2.0，最高评价不在话下。完成真正的最后一关后，大家还可以看到隐藏的结局动画，之后再把另一个角色的最后一关再打一次，就完美了。打出真结局后的STAFF画面会有一些变化，而主题歌出会变成温馨的风格，好好欣赏吧！





做《梦》感受

做Wii版《梦精灵》攻略，弥补了我土星时代无缘得见初代正式版的遗憾，(我只玩过“圣诞特别版”，只能玩一关，相当于是个试玩版)如果说这一作有什么让我产生新遗憾的地方，那就是游戏的难度比较低，不是刻意追求高评价的话，很难从中感受到世嘉名作的乐趣所在。另外，粗制滥造的剧情过场如果第一次就能跳过就好了，毕竟与干巴巴的童话故事相比，我更喜欢那种在空中自由飞翔的惬意感觉。除了十分华丽的像极了《小飞侠》的钟楼镇关卡之外，海伦篇的3-4空中音乐会是最让我感动的关卡，可以说是集合了《梦精灵》的创意精华，各位玩友可一定要多玩几遍，好好感受一下啊！

通关之后 用威尔通关，在威尔床头会多出一个收音机，那是音乐欣赏模式；用海伦通关，在她的床头会多出一本画册，里面有本作的原画设计资料。分别打出两个人的隐藏结局后，威尔床头会多出一个奖杯，海伦的则是小提琴，其实这两个就是CG动画欣赏模式。



浓重的卡通渲染风格，看似沉重的故事内容，实际搞笑的游戏情节，这些，构成了这样一款游戏——《英雄不再》。游戏从头到尾虽然讲的是杀手的故事，但是搞笑的对话，有些荒诞愚蠢的剧情却让这个游戏让谁都可以去尝试一下。如果你对动作游戏并不感冒，你可以把它作为一个搞怪的作品来欣赏，易上手的简单操作也会帮你更好地接触这款游戏。不用再等了！把你的 Wii 手柄当作光剑，跟随主人公一步步走向杀手的最高点吧！

文 翔仔　美编 木仙

英雄不再	MMV		动作
Wii	No More Heroes		日版
	2007 年 12 月 6 日	1 人	6800 日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

游戏时间：通关时间 12 小时，完成所有收集要素预计在 30 小时以上

攻略透解 GUIDE THROUGH

操作列表

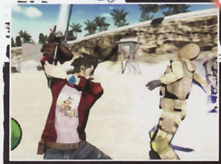
摇杆	移动
十字键	视角调整／翻滚回避（战斗中）
A	确定／光剑攻击
B	拳脚攻击
C	视角修正
Z	观察模式／锁定（战斗中）
+	菜单

排行榜挑战手册

战斗要领

最后一击

对体力已经降为 0 的敌人攻击，便会进入最后一击模式，就是在画面中出现一个方向指示箭头，这时只需在一定时间内对着相应方向挥动 Wii 的手柄，输入成功就可以以华丽的最终技结果对手。如果最后一击同时击中了旁边的敌人，并且其体力已经低于攻击力，同样可以将他一起击倒。另外在面对倒地的敌人时，靠近他便会出现倒地攻击的提示，按 A 键也可以一击杀死对方。灵活运用这些攻击方式可以非常有效地打击敌人。



上段与下段攻击

将 Wii 的遥控器摆在不同的位置即可发动相应位置的攻击。如果把遥控器位置摆放靠上的话，就会施展出向下劈砍的上段攻击；位置靠下则会施展出由下至上的攻击。相应的敌人也会做出上、下段防御，这时候只需要发动与敌人防御方向不同的攻击就可以成功命中敌人。



蓄力攻击

长时间按住 A 键后再放开就能施展威力巨大的蓄力攻击。随着蓄力时间的长短，攻击力的大小也会变化。将力量积蓄到最大值时甚至能够将一些敌人一击毙命。蓄力攻击同样对应上段和下段，上段攻击是纵向大范围攻击，而下段则是横向攻击，具体使用哪一种则要根据敌人的包围方式来决定了。蓄力攻击虽然强大但是有两个缺点，第一就是蓄力时特拉维斯无法进行防御，时刻都有受到攻击的危险，再者就是蓄力攻击所消耗的电量也是非常大的，不适合过多使用。

连续技

游戏中没有什么复杂的连续技，只要连按 A 键即可施展出漂亮的连击，这也是游戏中的主要攻击方式。如果在前进中开始攻击的话，特拉维斯（Travis）就会使出前突攻击，能够有利地抢得战斗的先机，十分推荐把这一招作为攻击的第一下来使用。

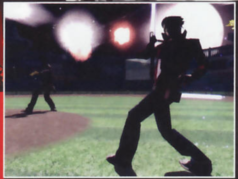


充电

特拉维斯手中的光剑在攻击和格挡时都会消耗一定的电力。在手中的光剑电量不足的时候，按 1 键可以进入充电模式，这时候要不断晃动手柄才能达到充电的目的。这里需要注意的是，充电时特拉维斯是完全无防御的状态，所以一定要在绝对安全的区域进行此项操作。电力用尽的话就无法攻击与格挡，游戏中要时刻注意画面右侧的电量槽，以免不知不觉中身陷窘境哦。



格挡与回避



在战斗中按住 Z 键就是锁定敌人，同时起到防御的效果，在这种状态下按十字键的话可以向相应的方向进行翻滚回避，这种回避具有无敌时间，好好利用的话能占到不少便宜哦。另外，在敌人发动攻击的瞬间按 Z 键可以将攻击弹开，这时候如果立刻按 A 键攻击就能使出强大的反击技能，有点类似于很多游戏中的“弹一闪”。还有就是在挡住攻击的瞬间如果抓准时间向攻击方向推动摇杆的话可以迅速绕到敌人的侧面，也就是“格挡滑行”，这时候敌人会露出很大的空档，绝对是攻击的好机会。熟练掌握这些技巧会感到在战斗中轻松很多。

施展拳脚

战斗中按 B 键可以进行拳脚攻击，单独使用时伤害较小，可见拳脚功夫在游戏中只辅助攻击助技能。不过长按 B 键可以将对手直接打晕，或者在光束剑连续技中加入拳脚攻击，同样能让对手晕眩这时候屏幕上会出现两个不同方向的箭头，将两截手柄对着相应的方向晃动就可以使出华丽的摔角技能，如果在战斗中巧妙利用，可以将满血的敌人一击毙命哦！





©Marvelous Entertainment Inc

基本线路

接受排名战邀请
↓
领取兼职及杀戮任务赚取资金
↓
从 ATM 汇入委托金
↓
在战斗中击败对手
↓
回到自己的住所等待下一个邀请

因为主人公特拉维斯是以登上杀手排行榜 NO.1 为目标，所以必须不断打倒排名高出自己的其他杀手。为了得到排名靠前的杀手的资料，必须支付给“杀手协会”一笔可观的“委托金”，所以特拉维斯要通过做兼职或者接手杀戮任务赚取资金。将指定数目的资金通过 ATM 机汇入“杀手协会”的户头后就可以得到排在他前一位的杀手资料，接下来只需要在挑战中战胜对手就可以将自己的杀手榜排名提前一个。

特殊状态

在任务中用最后一击杀死喽罗的话，画面下方会出现一个类似老虎机的轮盘开始旋转，如果凑齐图案的话就会进入特殊模式（也称黑暗模式）。产生的效果会因为图案的不同而有相当大的差别，但是每一种威力都十分强大。虽然有很大的随机性，但是如果遇到了便会让困境中的特拉维斯立刻反守为攻，有趣又有用。

铃铛：移动速度减慢，使用远程攻击，并且能一击杀死对手。

蝗虫头：移动速度减慢，但是只要击中敌人便会进入最后一击状态。

BAR：接近敌人后会有提示指令，按要求输入后一击杀死对手。

7：凑齐后按－键引发爆炸。

樱桃：敌人速度减慢，特拉维斯不受任何影响，可肆意攻击。



NO.10 死亡金属 Death Metal

这是游戏最先遇到的目标任务，目前排名杀手榜第 10 位，号称“剑圣”的一个大叔。从家里出来乘上摩托车后会自动将主人公特拉维斯送到目的地点，一段很喧哗的开场后就正式开始游戏了。在刚刚进入房间时会询问玩家是否进行操作指导，这里建议诸位最好按部就班地练习一下。游戏中的不少操作还是有一定技巧性的。



流程

在教学模式结束后再击倒两名前来阻挠的喽罗，接着前往 2 楼。

进入 2 楼有水池的房间后房门会关闭，将屋内的敌人统统消灭后出门右转。上楼进入最里处的房间，会再次面临“关门放狗”。清理干净这里之后原路返回，顺便清除路上挡道的喽罗，前往 1 楼。

顺着 1 楼的长廊一直前进，把这里的敌人消灭后会出现前往下一场景的“！”。

从任务点进入大厅，这里敌人采用了车轮战，这里可以尽量将敌人多吸引到一起后进行攻击，可以相对快速地解决掉大部分杂兵。解决后出门来到走廊，这里会遇到拿枪的敌人，注意防御，一路到底后进入最后一段长廊。没走两步特拉维斯就会接到中间人 Sylvia 的电话，接下来就要面对第一个对手，杀手榜 MO.10 的 Death Metal 了。

BOSS Death Matel

这一战可以算是一个热身，首先对手没有破防攻击，而且一般情况下的攻击速率较慢，一套攻击之后会出现比较大的硬直，可以趁这个时机对他发动攻击。多次连击之后可以让 Death Matel 进入晕眩状态，这时候就可以靠近使用摔角技，可以消耗他不少体力。在其体力还剩 1/3 左右的时候会放出两个分身。Death Matel 分身后建议先将周围的分身消灭后再集中对付他，分身的防御力并没有其真身那么高，基本上两三套连击就可以解决一个。这时就可以顺利地终结 Death Matel 了。



NO.9 和平医生 Dr.Peace



我们的主角特拉维斯在 Sylvia 的车上拿到了一份账单，如果想继续得到杀手的消息就得支付 15 万委托金……身无分文的特拉维斯被这位可爱的小姐在任务领取处踢下了车，看来特拉维斯只能通过打工来赚取委托金了。赚够 15 万之后前往自动存取款机，将钱打到“杀手协会”的账户上，回家便接到了她的电话。

从电话中得知排名杀手榜第 9 位的 Dr.Peace 在棒球场，事不宜迟，出门上车，前往小地图上标识了“Ⅸ”的位置。

流程

刚进入大门便会有敌人涌上来，悉数消灭后从打开的卷帘门到达下一个大厅，接着将这里的敌人也全部消灭后，在卷帘门处会出现前往下一区域的“！”。

新的场地是一条很长的通道，这里要完成一个小游戏，将敌人扔出的棒球用光剑打回去，说白了就是棒球。如果顺利将球打回去，可以通过球的力量解决不少敌人，一般两球就可以清屏。但是如果在三次机会之内没有将所有敌人用球解决的话就只能通过常规方式进行战斗了。

接下来会经历一个和刚进球场时一样的场景，依然是将敌人悉数消灭后前往卷帘门前出现的“！”。之后又是一场棒球小游戏，但是这里将投手全部消灭后会出现手持光剑的敌人，比一般的喽罗要略强一些。

在最后的通道中消灭所有敌人后前进一段路，在一条狭长的走道上会接到 Sylvia 的电话。最后交代了一下这次的目标任务之后，她便挂上了电话。接下来，特拉维斯要面对杀手榜 NO.9 的 Dr.Peace 了。

记忆的马桶 游戏中的存档让人觉得实在不好说什么，记录的方式竟然是蹲马桶。在每次回到家时玩家在选项栏中找不到“SAVE”选项，却能看到一个“Toilet”的选项，那就是记录了！而每次 BOSS 战之前都会有各式各样的厕所让主角进行游戏保存。



BOSS Dr.Peace

这家伙擅长使用双枪，所以远程攻击相当犀利。虽然如此，在刚刚开始作战时不要急着靠近，这样很容易被击中。按住“Z”键慢慢靠近，这样可以抵挡住大部分子弹，如果发现 Dr.Peace 打算使用蓄力攻就得看准时机使用十字键进行回避了。

当特拉维斯靠近到已经可以锁定 Dr.Peace 时，就可以围着他绕着圈跑，在他每一轮攻击结束后都会有个装弹时间，这时就赶紧冲上去可以对他造成重创。还有一个机会就是在他使用完了蓄力攻击之后会有很长时间的硬直，也可以趁机攻击。

同样尽量提高连击数让 Dr.Peace 晕眩，使用摔角技的话可以很快结束战斗。在 Dr.Peace 生命值为 0 了以后，靠近他会发生剧情，中间有一个按键攻击的操作需要注意一下。给了他最后一击之后，特拉维斯便上升到杀手榜的第九位了。



NO.8 忍者 Shinobu



这一次的委托金涨价到了 20 万，特拉维斯辛苦挣来的薪水又一次被放入了 ATM 机里。回家后，特拉维斯立刻接到了 Sylvia 的电话。让人感到吃惊的是这次的任务地点竟然是在学校里。特拉维斯显然也感到不可思议，难道杀手是个学生？不过正在逛街买衣服的 Sylvia 倒是没当回事，只是告诉特拉维斯到了那里自然会知道，甚至连这名杀手的名字都没有告诉特拉维斯。一头雾水的特拉维斯只好驱车前往学校，即在小地图上被标以“Ⅷ”的位置。

流程

刚进校门特拉维斯便被一帮不良少年给盯上了，对方持有消防斧，铁棍，球棒等各种武器，而且这些敌人比之前棒球场的“狂热球迷”要强一些。将 3 批不良少年料理了以后，教室的门口会出现“！”。

进入教室后会遇到新的敌人——手里拿着火把的小混混。尽量不要被他们的火把击中，不然特拉维斯就会变成一团火球，这时候只能借助走廊上的灭火器来扑灭身上的火焰。而灭火器都在小地图上用黄色箭头标明了大致方位。一路杀到底把最后一个区域内的敌人消灭干净后，旁边的大门会出现前往下一场景的“！”。

刚刚来到另一边的走廊，一个小混混用火把启动了自动灭火装置，特拉维斯手中的光剑立刻失效，并且对他自己造成电击。这时候就不要恋战了，赶紧找到总电源开关，关闭这些装置再来收拾这帮杂鱼吧。顺着刚才找电源开关的路沿路杀回，将区域内的不良少年全部解决后门口会出现“！”。

接下来会在篮球场内展开激战，并且会出现拿着光剑的敌人，需要多多注意，并且这里拿光剑的敌人会进行远程攻击，一定要小心。把这里的敌人清理干净后一侧的门会打开，继续前进，上楼后会接到 Sylvia 的电话。之后，杀手榜排名第九的这名杀手就要出现了。



BOSS Shinobu

没想到排名第 9 的杀手竟然是一个高中小女生，她的武器是一把日本刀。两人前往一个看起来已经废弃了的器材堆放室，在哪里展开了对决。小女生会使用剑气进行远程攻击，不过很容易回避。另外如果她使用腿技的话不要防御，一定要用十字键回避，因为最后一下的攻击是破防攻击。战斗中不要离她太远，稍微靠近一些诱使她放出蓄力攻击，之后趁其硬直的时候可以上前攻击。在她体力还剩 1/3 不到的时候会施放乱舞技，在这之前会进行 2 到 3 秒的蓄力，不要贪心去攻击，躲得远一点，等她攻击动作结束之后再攻击即可。最后，特拉维斯击败了这个小女生，但是并没有杀死她，不过他的排名还是照样上升到了第 8 位。

NO.7 毁灭者 Destroyman

委托金瞬间涨到了 25 万，可怜的特拉维斯只能无奈地继续出去打工。回到家照样接到了 Sylvia 打来的电话，但是出乎意料的是 Sylvia 似乎正在某个战乱国家，四周枪炮声震耳欲聋。电话那头没有说几句话就收线了。特拉维斯一头雾水地挂上了电话，当他正要出门时，发现门封里夹着一封信。原来 Sylvia 通过这样的方式告诉了他排名第 7 的杀手情报。于是特拉维斯立刻驱车前往地图上标有“Ⅶ”的位置——地铁车站。



流程

在地铁车站中顺路来到站台，站台边上会有“！”，走过去就会乘上地铁。地铁上会有喽罗不断阻挠，沿着地铁车厢一路杀过去，一直到最后一节车厢又会有个“！”，从这里可以下车。

下车后顺路离开地铁站，这里是一个远离市区的偏僻仓库，进大门之后前往第一个库房，将里面的喽罗悉数消灭。消灭后仓库门会打开，继续前进。经过了两个这样的库房，在第三个库房将所有敌人打扫干净后会接到 Sylvia 的电话，接着就要面对目前杀手帮排名第 7 的 Destroyman 了。



摔角技学习 主人公特拉维斯是一个摔角迷，在战斗中能够学到各式各样的摔角技能。学习这些技能是通过拾取 BOSS 战之前的摔角手面具来进行的。另外，在他的住所附近有一家影碟店，在那里购买摔角节目影碟后回家观看也可以学到新的技能。

BOSS Destroyman

来到一个满是血迹的大厅中，会遇到一个背着包的家伙，怎么看都不像是一个杀手。没聊两句，对方变身成了 Destroyman，于是战斗开始。这次的对手攻击方式有很多种，比如冲击波、震地、放电以及射出光线。冲击波很容易回避，而他放电和震地时只要保持一定距离即可毫发无损，光线攻击可以用光剑抵挡，但是会非常耗电，建议使用翻滚回避。Destroyman 在每种攻击结束后都会有一点硬直时间，虽然不长，但是只要一直保持锁定框是红色的话就可以及时冲过去进行攻击。

战斗一段时间后他会打开机关，让自己能上升到空中，这时候无法对他发动攻击，必须先破坏四周的机关让他落下来。所有机关中只有一个是控制 Destroyman 的，只要破坏了那一个就可以继续战斗。但是开关的位置是随机的，所以还需要靠一点运气哦，一般说来都是在离他比较远的几个开关其中之一。

这段插曲过后就可以痛快地将他一口气击倒了，在他体力不多时会增加一种大型激光攻击，无法防御，只能通过翻滚来回避。在将其击倒后，Destroyman 向特拉维斯求饶。特拉维斯本打算放过他，可没想到在特拉维斯收起光剑后他便回身攻击。特拉维斯手起刀落让他飞灰烟灭。杀手榜 NO.7 的名字变成了特拉维斯。



NO.6 赫莉·萨莫斯 HOLLY SUMMERS

支付了 30 万的委托金后，特拉维斯回到家里接到了 Sylvia 的电话，电话里说她会在海滩等着他过去，另外排名第六的杀手 HOLLY SUMMERS 也在那里。驱车前往标有“Ⅵ”的海滩，发现 Sylvia 正惬意地享受着日光浴，并且让特拉维斯给她做腿部按摩。特拉维斯正求之不得，但是他那双咸猪手没有享受多久，Sylvia 就下令让他立刻去解决 HOLLY SUMMERS。



流程

这次基本上一路向前走就可以了。但是整条道路被分为了多个小区域，必须将每个区域内不断出现的敌人全部杀死后才可以前往下一块地方。每清除一批杂兵后会有提示破坏铁丝网，破坏后会顺利进入下一区域。

每一小块区域的最后一段路都是雷区，一定要注意。有牌子竖着的地方尽量不要靠近，虽然没有牌子的地方也不是 100% 安全，但是被炸的可能性会被降低。但是剧情中我们可怜的特拉维斯每次离开雷区的时候都会不幸踩中最后一颗地雷，好在这里只是为了剧情上搞笑，不会消耗生命值。

穿过雷区之后，会来到一个台阶前，这时候会接到 Sylvia 的电话，做好准备吧，走上楼梯之后就要面对 NO.6，HOLLY SUMMERS 了。

BOSS HOLLY SUMMERS

当特拉维斯来到最后一块沙滩上时，一个装着一条假腿的美女已经在哪里等着他了。对话结束后，特拉维斯举刀向她冲去，战斗开始了。但是没想到的是沙滩上布满了陷阱，很容易就会掉下去，在掉入第一个陷阱并发生了剧情之后，战斗才算进入正轨。

这个美女的攻击方式繁多，可以说她浑身都是武器。她能够从假腿射出跟踪导弹，还会使用飞刀，近战时那把铁锹也非常厉害。理论上导弹很好回避，因为只要不断移动就可以了，但是在这布满陷阱的沙滩上，最好还是沿着水边跑动才是最佳选择。如果不慎落入陷阱，要赶紧根据提示作出相应的回应，不然就等着被手雷炸吧。另外还需要注意的就是不要以为踩过的陷阱就不会掉下去了，美女会将它们重新盖上，所以还是比较容易掉进相同的坑里的。



和之前的 BOSS 一样，在每种攻击结束之后，她会有一定时间的硬直，抓紧这个时间攻击，但是攻击之后她会扬起沙子立刻跑开。追她的时候最好沿着水边和两边的岩壁，这些地方是 100% 不会有陷阱出现的，可以放心奔跑。将她的生命值消耗到 0 之后，战斗结束。虽然特拉维斯想留下她的性命，但是美女还是了结了自己。从 Sylvia 口中得知已经确认特拉维斯已经成为了杀手榜第 6 位，还有，这个美女叫做 Holly・Summers。

NO.5 震撼雷兹 Letz Shake

委托金已经达到 35 万了……特拉维斯努力赚足了的这笔资金后打入了杀手协会的账户，回家后便和 Sylvia 通了电话。正在跳舞的 Sylvia 正玩得兴起，匆忙告诉了特拉维斯下一个目标，而特拉维斯似乎还想和她多聊两句。正在兴头上的 Sylvis 哪有心思听，借口信号不佳把电话给掐了……无奈的特拉维斯只好只身向标有“Ⅴ”的那个区域前进了。



来到市区边缘的一块荒野上，沿着小路一直到达目的地，在一个地道的入口边上有一具女尸。进入地道，前进没多远看到两个人影，但是特拉维斯没走多远他们就逃走了。接着又出现了一个穿风衣的男子，也无法看清模样。只好跟着他向前跑。

路上会遇到杂兵挡道，但是这里的杂兵水平已经提升了不少，除了都是手持光剑之外，还会进行远程攻击，而且还是两到三个一同出现，还是有一定难度的。不过这里的路完全就是一通到底，一直向前冲就可以了，快要到达尽头的时候会接到 Sylvia 的电话，挂上电话后就该走出地道，去和排名第 6 的杀手 Letz Shake 较量了。



BOSS Letz Shake

一副摇滚歌手打扮的他非常嚣张地站在一个巨大的机器旁边，似乎这个机器有着非常巨大的力量。在一通废话之后，Letz Shake 命令机器开始充能，准备攻击特拉维斯。特拉维斯立即拔剑向他们冲来，就在充能即将结束时，不知从哪里跳出一个神秘男子，将那个巨型机器劈成了两半，而 Letz Shake 也随着机器的爆炸而灰飞烟灭了……这个神秘男子没说两句话便匆匆离开了。就这样特拉维斯莫名其妙地成为了杀手榜上的 NO.5。

垃圾箱里的宝藏

游戏中有一个收集要素就是隐藏在城市中各个角落的垃圾箱里，每个垃圾箱里都会出现奖励。奖励有两种，金钱奖励和服装奖励。如果阁下想将特拉维斯在游戏中的所有服装全部收集的话那就别放过任何一个垃圾箱吧。

NO.4 哈维·莫依塞维奇·沃尔达斯奇

HARVEY MOISEWITSCH VOLODARSKII



在支付了已经高达40万的委托金之后，特拉维斯回家去接听Sylvia的电话。不过这次似乎会有点文章，Sylvia准备了两张门票，要和特拉维斯仪器去看一场演出，并且NO.4也会在那里。一听说能和Sylvia一起去看演出，特拉维斯一下来了兴致，满口答应下来便急匆匆地赶往地铁车站——地图上标有“Ⅳ”的地方。

流程

进入车站后会有些小混混前来阻拦，一路杀到站台边上。将站台上的杂兵也全部清除之后便会在站台边出现上车的“！”。

上车之后会出现一个纵向射击的小游戏，需要把双节棍手柄卸下后将遥控器横握才能进行，游戏中十字键控制方向，1键射击，2键是挥刀，A键释放全屏攻击。这里必须将这个小游戏通关才可以下车，不过可以放心，这个小游戏只有一个关卡而已。

小游戏通关后，特拉维斯便可以下车了，下车后便会接到Sylvia的电话，这次电话中她的口气与以往不同，充满了媚惑的感觉。还等什么呢？赶快出站去找她吧！原来今晚的演出者便是排行NO.4的HARVEY，而观众只有特拉维斯和Sylvia两个人，挑战开始了。

BOSS HARVEY MOISEWITSCH VOLODARSKII

在一通有点荒唐的闹剧之后，特拉维斯与HARVEY在舞台上拔刀相向。HARVEY使用的武器是双刀，除了用普通连续技攻击以外还会放出鸽子来攻击，另外还有旋转攻击和突刺攻击。在这些攻击中只有普通连续技可以进行防御，其他攻击只能回避。这里要注意一下旋转攻击，要尽量拉远距离，在快要攻击到特拉维斯的时候立刻回避才能顺利躲开。HARVEY以上的攻击结束之后都会有硬直时间，是反击的好机会。

在消耗了他一半体力之后，他会释放特殊招式，一种是将画面上下颠倒，在操作上会给玩家造成很大的不便。这时候建议还是老实点在远处防御为主。还有一种会用一个箱子将特拉维斯关起来，这时候一定要根据屏幕上的提示迅速做出反应。如果成功了会看到一群人在台上谢幕的造型，如果失败，那就准备重新来过吧，这是一个即死招式，所以一定要当心啊！将其击败之后，特拉维斯便会上升到杀手榜的第4名。



NO.3 极速风暴

SPEED BUSTER

虽然貌似特拉维斯与Sylvia之间产生了那么些感情，但是需要支付给杀手协会的委托金还是照样一路走高。在辛辛苦苦赚足了45万后，这笔钱瞬间就从ATM机中跑到了杀手协会的户头上。回到家里照常接到了Sylvia打来的电话，在告诉了特拉维斯排名NO.3的杀手所在地后，Sylvia一反常态地对特拉维斯说了一句“千万不要死啊。”接着，特拉维斯便前往长途巴士站，从那里可以到达第三名的杀手所在地。



流程

来到巴士站后会有几批杂兵在这里找麻烦，逐一清理干净以后靠门口的一辆巴士门前会出现“！”，上车后汽车会离开车站，开上高速公路。

巴士在高速公路上行驶的时候车厢里会不断涌出杂兵，虽然从数量和质量上来说都不算高，但是尽量避免被前后夹击的状况出现。将车上涌现的几批杂兵搞定之后，会接到Sylvia的电话，接着车厢前部会出现“！”，现在可以下车了。

下车之后会发生一段剧情，在特拉维斯来到这片残破不堪的区域时，发现自己的导师已经战斗到精疲力竭了，并且被对方最后一次攻击杀死。做出这一切的便是杀手榜NO.3，号称Speed Buster的一个肥婆。

BOSS SPEED BUSTER

这次的对手从一个杀手的角度来说那是要多水有多水，攻击方式只有一种，而且是借助强活力的远程武器。但是虽然攻击方式单一，但是由于是全屏攻击，而且伤害非常可观，所以还是颇有难度的。想要躲避她的攻击不能硬拼，必须不断的利用道路两旁的房屋进行掩护。在小地图上显示的红点就是可以破坏的门，打破以后便可进入躲开肥婆的攻击。但是这一路上会有不少杂兵比较碍事，安全起见还是统统消灭比较好。最后需要到达左侧的顶端，破坏那里的电线杆，让电线杆倒下来将肥婆手中的巨炮给破坏，这样的话她就一点办法都没有了，只能乖乖地成为特拉维斯的刀下亡魂。



NO.2 坏女孩

BAD GIRL



委托金已经高达50万了，但是就剩两人了而已，特拉维斯仍然将这笔钱汇入了杀手协会的账户。但是这次回到家里却没有接到Sylvia的电话，取而代之的是一只信鸽。特拉维斯从信鸽送来的信中得知了排名第2的杀手在棒球场藏着。另外，信中Sylvia还提到了不要去找她，这让特拉维斯感到非常奇怪。不过首要任务是赶快去解决第2名杀手，让自己成为NO.2！

流程

驱车前往棒球场后发现门口的护栏被放下，无法顺利进入，这里需要驾车越过这些护栏，只要加速后同时向上晃动双手的手柄即可。跳过最后一个护栏后便进入到棒球场内部。

进入棒球场后会遇到非常多的穿着棒球衣的“狂热球迷”只不过他们拿着的棍子是用来攻击特拉维斯的，甚至有不少人手中还拿着枪械。这里尽量全部用摩托车将他们撞死。只要撞到了就可以让他们归西，但是如果不幸摩托车被破坏，那就只能用光剑进行近身战了，这样难度会加大很多，因为敌人中不止一个拥有高射速枪械，一轮射击就可以将特拉维斯手中的光剑打到没电。

将球场上的“狂热球迷”都清理干净之后，球场上的投手位置会打开一个暗道，从这里下去就要面对BAD GIRL——杀手榜上的NO.2了。



武器屋 这里的武器屋与其他游戏不同，不是即到即买型的。在某些特定任务结束后会得到一些新的设备，这时候把这些设备送到住所后方的研究所给Naomi博士研究。等到完成一次排名挑战后再度前去就会有新武器被研制出来，花钱购买吧。

BOSS BAD GIRL

当特拉维斯来到 BAD GIRL 所在的这个大厅时，眼前的景象让身为杀手的他也不由得震撼了一下。一个年龄不大的小女孩正在以杀人作为乐趣，肆意地用球棒攻击从传送带上送下来的人。见到特拉维斯来了她并没有太吃惊，一边喝着啤酒一边和特拉维斯聊上了。没说几句话她便拿起球棒，与特拉维斯展开搏斗。

因为使用的是球棒，大部分攻击都是近身攻击，所以只要保持一定的距离，耐心地等待她攻击结束后的硬直出现，便可上前对她造成伤害。有一种攻击方式需要注意一下，在她一边旋转着手中的球棒一边跑过来时要在她最后一击发动之前使用翻滚回避，因为最后一下的攻击是破防的。

在将她消耗了一半体力的时候她会跑到传送带旁边，将传送下来的人打飞出来砸向特拉维斯，而且那些人在落地后仍然能走过来对特拉维斯攻击。躲避这招最好的方法就是站到 BAD GIRL 的身后，当然要保持一定距离，这样就不用特意回避砸过来的人，只需要在他们站起来后迅速击倒即可。另外，BAD GIRL 还有一种攻击方式，就是坐在地上装作哭泣的样子，这时候千万不要靠近，如果贸然上前的话，那就等着被她秒杀吧。

在她还剩不多体力时，孤注一掷的她将球棒点燃，这时候如果被打到的话还会加上燃烧效果，所以回避在这一战中显得尤为重要。



将 BAD GIRL 击败后，特拉维斯的排名终于上升到了第 2 位，但是让他感到奇怪的是，这次前来做善后工作的人员中，没有看到 Sylvia 的身影。

NO.1 黑星 DARK STAR



在支付了最后的 55 万之后，特拉维斯满怀希望地回到家中。令他意外的是，Sylvia 并没有打电话来，于是他拨通了她的号码。接电话的是一位女士，她自称是 Sylvia 的母亲，从她说的各种话来看，她想让特拉维斯退出，但是在特拉维斯的一再要求下，她还是将最后一个，也就是 NO.1 杀手的地点告诉了特拉维斯。终于迎来最后的战斗了，Travus 刚出门却发现自己的摩托被一个不明身分的人骑走了。还好，最后他在高速公路的入口处发现了自己的爱车，然而同时，战斗也开始了。

流程

拿到摩托车之后便会跟着一帮不明身分的摩托车手冲上高速公路，路上注意躲避木箱和前方摩托车手丢出来的手雷。不需要想办法去撞倒他们，弄不好还会对自己造成伤害。

下了高速公路之后是在一段土路上前进，除了躲避手雷以外，还要注意横在路当中的树木，要掌握好提前量向上挥动双手的手柄。

前进一段路之后摩托车手会离开特拉维斯的视线。取而代之的是迎面射来的光束。在它还在瞄准时注意走蛇形路线，可以比较轻松的躲过光束攻击。最后会发现前方的吊桥正在收起，更具屏幕上的提示按下相应按键让摩托加速，然后越过吊桥。

接下来到达的密林是很容易迷路，不过导师的魂魄这时候会站在路口给特拉维斯提示，注意看他所指的方向就可以避免走冤枉路了。路上还会有拿着光剑的杂兵拦截，如果已经消灭后因为迷路回到了这里，那么还是会有杂兵出现。走到底后，会看到导师的魂魄变成了一封信，读完信后会接到 Sylvia 的电话，最后的决战来临了。

BOSS JEAN

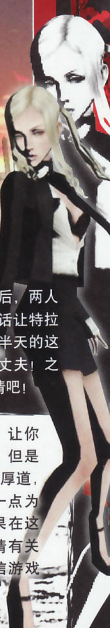
其实真正的 BOSS 并不是一开始看到的那个高大魁梧的家伙，还没说两句他就被一个小女孩轻松放倒了。看来这个小女孩才是真正的 NO.1。但是在对话中，特拉维斯得知了一件不敢相信的事情，站在眼前的这个女孩就是自己的妹妹 Jean，而她就是杀害自己父母的凶手……

Jean 在战斗中不使用任何武器，但是拳脚相当快，而且每一招的最后一下都是破防攻击，一定要保持相应的距离。注意在她蓄力攻击发出冲拳时要算好提前量进行侧移，这样还能迅速上前攻击若干下。在消耗了 Jean1/3 的体力后，她会缩小战斗的场地，并且攻击方式有所改变。不仅增加了震地攻击，冲拳会连续冲击两次，所以在这一回合的时候不光要算好时间，还要估算好距离，避免被击中而错过反击的机会。另外需要强调的是千万不要企图在 Jean 晕眩时使用投技，空手战斗的她能够轻松的反将特拉维斯放翻在地。



在继续消耗了 Jean1/3 的体力后，场地会再度缩小，而冲拳的次数增加到了 3 次。能够回避的地方不多，但是如果距离计算得准确的话，在她发出第二拳的那一瞬间迅速翻滚，可以连同第三拳一起躲过，并且她有八成的几率就停在特拉维斯的身边，这时候正是反击的好机会。

将她的体力耗干的时候会伴随着拼刀的提示出现，这里不管玩家如何晃动手柄都会失败。Jean 一击右拳击中了特拉维斯的左胸，就在她准备下杀手时，被特拉维斯放过的原先排名第八的那个小女生突然出现，将两人分开。最后特拉维斯忍痛亲手杀死了自己这个已经无法救赎的妹妹。



最终战 希薇亚的老公 Sylvia's Husband

就在特拉维斯回到家中坐在马桶上完成了最后一次任务储存后会出现三个选项，选择第三个会有剧情继续发生。就在特拉维斯正在感慨一切都结束时，一个黑人杀手突然闯进了他的厕所，就在那个杀手准备动手时，被他身后的人手起刀落结果了性命。而那个人，正是在挑战 Letz Shake 时遇到的那个神秘男子。似乎他也准备来取特拉维斯的性命，但是好在他在院子里等着特拉维斯准备好了才开战。



对手的攻击方式有两种，一种是连击数非常高的连续技，只要在最后一击时使用翻滚回避即可躲开，最后一击是破防攻击，而之前的攻击只需要一直锁定他然后离他远一些就可以了。还有一种攻击方式是蓄力突刺攻击，这个同样只要锁定住他，然后做圆周运动就可以轻松躲开，这里不建议使用翻滚回避，因为这样离开的距离较远，不容易及时靠近利用对手的硬直时间进行反击。

将他的体力消耗到 0 之后，两人进行了一段对话，这次的对话让特拉维斯差点崩溃，和自己打了半天的这个神秘男人竟然是 Sylvia 的丈夫！之后就请各位玩家慢慢欣赏剧情吧！

写在最后

这款游戏在强作林立的今天虽然不能算得上是一等一的精品，但是绝对能算得上是一款出色的作品。剧情虽然有些荒诞，但是如果仔细听游戏中人物的对话，让你捧腹的地方可是数不胜数。但是游戏中有设定让人觉得不太厚道，特别是一些收集要素，有一点为了收集而收集的感觉，如果在这些要素中再增添一些与剧情有关或者更加搞笑的内容，相信游戏的吸引力会更上一层楼。

师傅的事务所 主人公特拉维斯的师傅 Thunder Ryu，曾经是一名摔角手，现在经营了一家事务所。在游戏中特拉维斯可以前往他的事务所去提高自己的实力。但是虽然是师徒，光顾事务所还是要支出一笔训练费用的。

Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

文 晴天 美编 Yuki

无瑕传说	NBGI	角色扮演
NDS テイルズ オブ イノセンス		日版
2007年12月6日	1～2人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

研究中心 RESEARCH CENTER

在本次的研究中我们为大家准备了针对游戏的战斗和人物育成方面的详细资料，以帮助大家在游戏中能够更深刻地体会到探索与收集的乐趣，而关于隐藏迷宫的部分，主要还是取决于玩家进入时的等级和装备，以及是否继承了多周目的"道具携带上限"，迷宫每5层都为玩家提供一次返回地面的机会，而下次挑战只有从最初的楼层重新开始。

全战斗形态技能

作为游戏中影响角色战斗力的关键，以下就为大家列出所有"战斗形态"被动技能的学习等级，大家可以根据当前的游戏进度来选择需要着重提升的项目。

アドバンス

LV	技能	效果
2	HP上升	最大HP+20%
4	攻击上升	基础攻击力+5%
6	アサルト延长	地图上挥剑的范围增加
8	阳动行军	增加敌人的出现几率
10	コンボ追加	连击数+1
12	イダテン	战斗中移动速度上升、最大HP-15%
14	HPの代偿	最大HP+20%、最大TP-50%
16	アサルト强化	偷袭敌人成功时的伤害增加
18	落下お宝增加	增加敌人掉落宝箱的几率
20	攻击の代偿	基础攻击力+5%、知性-10%
25	会心の心得	会心一击几率+40%
30	技の心得	每次使用技能的熟练度+20%
35	踏ん张り2	防止一次后仰状态，防御-20%
40	技威力上升	特技威力+30%
50	武器の达人	武器附加效果的发动几率上升

ウィズダム

LV	技能	效果
2	TP上升	最大TP+20%
4	知性上升	知性+5%
6	早口咏唱	术的咏唱时间-20%
8	スニーキング	不容易成为敌人的攻击目标
10	知性の代偿	知性+5%、基础攻击力-10%
12	术抵抗	术伤害-20%
14	高速咏唱	魔法的咏唱时间-20%、消费TP增加
16	マタギの经验	采集时更容易成功
18	TP节约	TP消费-15%
20	TPの代偿	最大TP+20%、最大HP-50%
25	压缩咏唱	魔法的咏唱时间-20%、消费TP增加
30	术の心得	每次使用术的熟练度+20%
40	术威力上升	魔法威力+30%
44	踏ん张り4	防止一次后仰状态，最大HP-40%
49	コンボ追加4	连技数+1、战斗中的移动速度下降
50	古语咏唱	魔法的咏唱时间-20%、最大HP-50%

ガーディアン

LV	技能	效果
2	防御上升	基础防御力+5%
4	痛恨の回避	不会受到敌人的会心一击
6	ルアー	容易成为敌人的攻击目标
8	毒防御	40%的几率令毒状态无效
10	マタギの知惠	采集时不容易失败
12	毒の耐性	抑制毒状态下HP的减少量
14	封印防御	40%的几率令封印状态无效
16	防御の代偿	基础防御力+5%、敏捷-20%
18	マヒ防御	40%的几率令麻痹状态无效
20	踏ん张り	受到攻击无硬直
24	石化防御	40%的几率令石化状态无效
28	打击抵抗	受到的物理伤害-20%
36	リジェネ	战斗中缓慢回复HP
40	コンボ追加3	连技数+1、最大HP-30%
45	リラックス	战斗中缓慢回复TP
50	愈しの翼	提升回复魔法的效果

テクニカル

LV	技能	效果
2	敏捷上升	敏捷力+10%
4	ダッシュ	战斗中移动速度上升、基础防御力-5%
6	气配消し	降低敌人的出现几率
8	吸い上げ	远距离回收敌人掉落的道具
10	マタギの嗅觉	增加采掘点的采集量
12	エスケープ	战斗中逃跑所需要的时间缩短
14	落下お金增加	增加敌人掉落的金钱
16	跳跃后	防御时后跳的距离加长
18	黄金の手	珍贵道具的采集几率上升
24	敏捷の代偿	敏捷+10%、基础防御力-5%
28	ジャンプ	跳跃的高度上升
32	跳跃前	防御前冲的距离加长
36	コンボ追加2	连技数+1、最大TP-20%
40	マタギの远目	发现采掘点的范围增大
45	踏ん张り3	防止一次后仰状态，最大TP-40%
50	グミの达人	使用回复物品的效果两倍

イノセント

LV	技能	效果
2	幸运上升	幸运+10%
5	觉醒延迟	觉醒槽减少的速度下降
8	觉醒容易	攻击时觉醒槽的增加量+20%
10	觉醒	在觉醒状态可发动秘奥义
15	觉醒延长	觉醒状态持续的时间延长
20	幸运の代偿	幸运+20%、其余能力-10%
30	威压	敌人从战斗中逃跑的几率上升
40	绊追加	每次战斗后的好感度+1
50	悟り	战斗中缓慢回复HP和TP

ヴァーサス

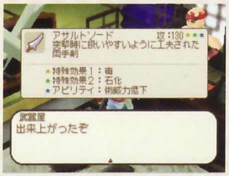
LV	技能	效果
2	ハンデ	全能力-20%，获得经验值+10%
3	ハンデ2	全能力-40%，获得经验值+15%
4	ハンデ3	全能力-60%，获得经验值+20%
5	ハンデ4	全能力-90%，获得经验值+25%
6	能力衰退	物理攻击力、知性-30%
7	技威力低下	特技威力-80%
8	术威力低下	魔法威力-80%
46	玄人の锻炼	战斗获得的经验值+20%
47	药师の技法	战斗获得的SP+20%
48	危险の报酬	战斗获得的经验值+90%、最大HP-90%
49	ボーナス	战斗获得的金钱+20%
50	能力增幅	全能力+10%

秘奥义发动方法

将战斗形态"イノセント"修炼到LV10后会得到"觉醒"的被动技能，装备该技能在战斗中当"情感槽"达到满值时(即角色全身被光圈包围)，同时按下A+B键即可。另外"イノセント"必须让不同的角色分别将初期的4种形态中的任意3种修炼到LV15以上，再前往宿屋休息才能触发获得的情节。

武器合成

作为本作中加入的新系统，相信很多玩家都想用手中的素材来打造出心仪的极品武器。现在我们为大家公开所有合成素材的附加效果，其中除了附加异常状态的素材可以直接在工会中交换得到外，其余的只能在工会迷宫中的"矿点"随机获得或击败敌人掉落。



为了确保高等级素材出现的几率，在迷宫探索时让出战人员装备上"マタギ"系和"黄金の手"等提高采掘效率的被动技能。

合成素材	等级	效果1	效果2
ポイズンパウダー	1	无	毒
ポイズンムース	2	毒	毒+
ポイズンジェル	3	毒+	毒++
パラライパウダー	1	无	マヒ
パラライムース	2	マヒ	マヒ+
パラライジェル	3	マヒ+	マヒ++
ストーンパウダー	1	无	石化
ストーンムース	2	石化	石化+
ストーンジェル	3	石化+	石化++
サイレスパウダー	1	无	封印
サイレスムース	2	封印	封印+
サイレスジェル	3	封印+	封印++
ピヨパウダー	1	无	ピヨ
ピヨムース	2	ピヨ	ピヨ+
ピヨジェル	3	ピヨ+	ピヨ++
火のカケラ	1	无	火属性
火の石	2	会心	火属性+
火の结晶	3	会心+	火属性++
水のカケラ	1	无	水属性
水の石	2	治愈	水属性+
水の结晶	3	治愈+	水属性++
土のカケラ	1	无	土属性
土の石	2	なまくら	土属性+
土の结晶	3	なまくら+	土属性++
风のカケラ	1	无	风属性
风の石	2	轻量化	风属性+
风の结晶	3	轻量化+	风属性++
光のカケラ	1	无	光属性
光の石	2	豪华	光属性+
光の结晶	3	豪华+	光属性++
暗のカケラ	1	无	暗属性
暗の石	2	无	暗属性+
暗の结晶	3	吸魂	暗属性++
纯白金石	4	尖锐+	吸血++
圣银金石	4	ガルド+	吸魂++
妖矿石	4	经验值+	尖锐++
鬼面石	4	吸血	なまくら++
萤辉石	4	尖锐	会心++
淡辉石	4	无	治愈++
神武矿石	4	吸血+	豪华++
魔素矿石	4	ガルド	轻量化++
レグヌニウム	4	经验值	ガルド++
ガラム超矿石	4	吸魂+	经验值++

注1："ありふれた石头ころ"默认等级为0，不附带任何附加效果。
注2：表中效果1的出现几率为70%，效果2的出现几率为30%。

武器技能

合成后武器所附带的技能其实都为“战斗形态”的被动技能，惟一的优点就是玩家能够提前利用合成的方法来得到它们。合成的结果虽然会根据武器的不同而产生变化，但是利用下表的素材等级组合我们还是能够轻松找到武器所对应的技能组合，之后便可以根据自己的需要调整素材的等级来获得一些珍贵的武器技能，其中竖排为素材1 的等级，横排为素材2的等级。

武器效果一览

名称	战斗效果
毒	普通攻击附带“毒状态”
マヒ	普通攻击附带“麻痹状态”
石化	普通攻击附带“石化状态”
封印	普通攻击附带“封印状态”
ピヨ	普通攻击附带“眩晕状态”
会心	会心一击的几率上升
治愈	攻击时为敌人回复HP
尖锐	物理攻击力上升
なまくら	物理攻击力下降
轻量化	加快攻击的频率
豪华	使武器的售价上升
吸血	攻击时回复自身HP
吸魂	攻击时回复自身TP

组合1	0	1	2	3	4
0	无	技の心得	幸运上升	踏ん張り3	危险の报酬
1	压缩咏唱	コンボ追加	コンボ追加3	封印防御	高速咏唱
2	无	吸い上げ	マタギの经验	毒防御	威压
3	アサルト强化	スニーキング	踏ん张り4	グミの达人	能力增幅
4	ボーナス	リラックス	コンボ追加4	防御上升	古语咏唱

组合2	0	1	2	3	4
0	无	无	无	无	攻击上升
1	无	早口咏唱	マヒ防御	绊追加	コンボ追加
2	无	落下お宝増加	打击抵抗	石化防御	毒の耐性
3	无	会心の心得	痛恨の回避	药师の技法	跳跃后
4	踏ん张り2	无	リジェネ	术威力上升	HP上升

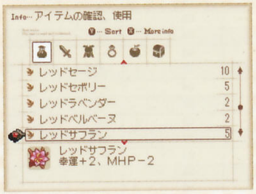
组合3	0	1	2	3	4
0	无	无	マタギの远目	エスゲープ	无
1	マタギの嗅觉	イダテン	マタギの知惠	ジャンプ	无
2	黄金の手	TP上升	ルアー	阳动行军	无
3	ダッシュ	踏ん张り	アサルト延长	技威力上升	无
4	TP节约	悟り	石化防御	武器の达人	无

组合4	0	1	2	3	4
0	无	无	攻击の代偿	无	无
1	跳跃前	无	愈しの翼	无	敏捷上升
2	无	气配消し	无	落下お金増加	知性上升
3	知性の代偿	无	术の心得	无	无
4	HPの代偿	无	玄人の锻炼	HP上升	无

组合5	0	1	2	3	4
0	无	能力衰退	无	无	幸运の代偿
1	无	无	术威力低下	无	无
2	防御の代偿	无	敏捷の代偿	无	无
3	无	TPの代偿	无	无	无
4	无	术威力低下	无	无	无

能力培养

除了从“工会迷宫”的“矿点”中能够采掘到矿石，从随机出现的草丛中仍然能够采集到不少增加能力的药草，凡是在效果中显示为任意能力+2以上的药草，在实际使用时能力的增减还是会在1到该数值的范围内随机变化，其中增加幸运的药草没有副作用，所以运气足够好的话，培养出幸运999的人物也不是不可能的哟。（本作角色的最大HP上限为9999，最大MP上限为999）



药草	效果
セージ	最大HP+2、最大TP−1
セボリー	最大TP+1、幸运+1、最大HP−2
ラベンダー	最大HP+1、攻击+1、防御−1
カモミール	知性+1、幸运+1、防御−1
ベルベーヌ	最大HP+1、防御+1、敏捷−1
バジル	最大HP+1、敏捷+1、幸运−1
サフラン	幸运+1
レッドセージ	最大HP+2、知性−1
レッドセボリー	最大TP+2、攻击−1
レッドラベンダー	攻击+2、敏捷−1、幸运−1
レッドカモミール	知性+2、防御−1、幸运−1
レッドベルベーヌ	防御+2、知性−1、幸运−1
レッドバジル	敏捷+2、攻击−1、幸运−1
レッドサフラン	幸运+2、最大HP−2
ローズマリー	攻击+1、防御+1、最大HP−2、敏捷−1
チェリーセージ	最大TP+1、知性+1、幸运−1
キャットニップ	最大HP+4、幸运+1、最大TP−2
タイム	最大HP−4、幸运+1、最大TP+2
ヴァレリアン	最大HP+1、攻击+1、知性−1
ダンデライオン	最大HP+1、知性+1、攻击−1
アンジェリカ	防御+1、幸运+1、敏捷−1
ヒレハリソウ	敏捷+1、幸运+1、防御−1

工会任务攻略



游戏中一共存在7个“工会迷宫”，具体位置大家可参考上方的地图。每次进入其中，地图都随机变化，但由于只有2个场景，所以熟记走过的道路并不难通过。除了完成工会任务和采集素材外，迷宫中随机出现的宝箱中也隐藏着不少在主线流程中无法获得的装备，它们中除了能力高的外，还不乏一些搞笑的特殊造型装备，至于能不能有幸遇到，就要看玩家运气如何了。每次完成任务后会得到“工会点数”（ギルドポイント），累积到一定数值即可提升“工会等级”，而玩家只能接受低于或等于自己目前“工会等级”的任务，任务的等级越高，迷宫中出现的敌人也越强。如果玩家遇到无法完成任务的情况，可以与工会接待员对话依次选择“クエストの破弃”和两次“破弃する”放弃任务，不过作为惩罚，一旦玩家放弃过一次任务，工会中交换道具所需要的GP就会增加1％（效果永久存在）。

GP无限大法

不知道各位玩家是不是还对游戏中交换所需的数以百万计的GP而发愁呢？其中制作人在游戏中还是为我们留了一个后门，利用下面的方法在初期我们便能获得999999的GP，这下想换什么都不用愁了。不过由于该秘籍在一周目时可能严重影响游戏的平衡性，所以为了不失去探索和战斗的乐趣，晴天还是希望大家留待多周目再来体会任意交换的乐趣。



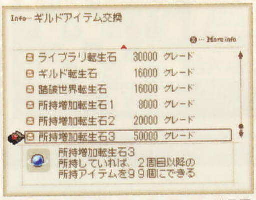
第一步 在工会放弃一次任务。

第二步 保证自己目前的GP在90～90.9的整数倍内（例如5倍就为450～454之间，计算结果小数点后的数字不保留）。

第三步 利用目前的GP交换上一步骤相同倍数的“GD用脱出ロープ”，这样你就发现自己的GP达到了最大值。

注意事项 由于一周目同一道具的携带上限只有15个，所以在进行以上的步骤前，一定要保证自己的GP不能超过1350～1363这个范围，否则就只有先换取一些道具或通过战斗来进行调节。另外将战斗难度设定为“ノーマル”，然后尽量拖延战斗的时间就能将得到的GP控制在20以下，大家不妨有效利用。

多周目游戏



本作仍然保留了《传说》系列”多周目游戏的特色，只要玩家的GP值足够，在一周目就可以直接在工会中交换到相关的继承道具。所有的交换项目中，除了继承等级等要素可以方便大家在多周目中向更高等级挑战外（游戏的最高等级为250级，全员满级后也会触发相应的小对话来增加觉醒率），增加携带道具上限的继承道具决定是优先交换的物品，毕竟这可是挑战“隐藏迷宫”不可或缺的重要条件哦。

物品	效果
レベル转生石	继承人物等级和基础能力
术技转生石	继承术和特技的等级和熟练度
スタイル转生石	继承“战斗形态”等级和被动技能
ガルド转生石	继承获得的金钱
グレード转生石	继承获得GP值
所持品转生石	继承料理配方以外的物品
绊转生石	继承所有角色间的好感度
觉醒率转生石	继承觉醒率
优先行动转生石	继承获得的“战术指令”
ライブラリ转生石	继承所有图鉴的完成度
ギルド转生石	继承工会等级
踏破世界转生石	继承曾经走过的地图
所持增加转生石1	同一物品的携带的上限提高到30
所持增加转生石2	同一物品的携带的上限提高到60
所持增加转生石3	同一物品的携带的上限提高到99

レイトン教授と悪魔の箱™

《莱顿教授》的第二弹《恶魔之箱》继承了该系列的清新风格，其以解谜为主的游戏性在本作得到更进一步的提高。制作商也是相当有诚意，不但增大了故事的篇幅，还追加了一个小外传“莱顿教授与伦敦的假日”，让玩家了解到莱顿教授与卢克的日常生活。同时系列作的最后一部《最后的时光旅行》也随之公布了，期待Level5继续为我们带来更有趣的游戏！

莱顿教授与恶魔之箱	Level-5		文字冒险
NDS	レイトン教授と悪魔の箱		日版
	2007年11月29日	1人	4800日元
	对应Wi-Fi下载谜题		对应玩家年龄：全年龄

研究中心 RESEARCH CENTER

文 积木　美编 Yuki

莱顿的皮箱

ふしぎなカメラ

把收集到的10个相机零件组合成一台相机，成功后就能拍照，在一定的场景里触屏右方会出现相机的图标，按下后拍下的照片会保存到相册中。打开相册，选择相片，就是“大家来找碴”的图片对照游戏，找出照片中3处差异的地方后就能得到奖励。拍出全部照片并完成图片游戏后，レイトンからの挑战状中追加本物を见ぬく目を持つ者の部屋（谜题139–141）。

奖励都是提示币和隐藏谜题，点击有差异的地方就能取得。

NO.	拍摄地点	差异的地方	隐藏谜题
001	ホテル客室	门锁；台灯；镜子前的瓶子	114
002	ゴミばかりの路地	垃圾上方的布；右下的酒瓶；右边的窗户	118
003	薄暗い路地	地面中间的台阶；右屋2层窗子的数量；垃圾桶	124
004	纪念馆2阶	大衣的袖口；地图；右边的展示柜里	095
005	见张り塔一阶	中下的地板上；镜子；右上横梁吊着的最深处的大蒜	119
006	废坑入り口	右边煤车中的铲子；门口右边的草；门口左下的圆木	066
007	迷いの森2	左下的磨菇；右端的树叶；路上的树桩	097
008	ナゾーバの馆前	烟囱；地面的眼睛图案；左边的树枝	129
009	地下机械室	左下的栏杆；右上的栏杆；中央的控制杆	088

ハムスター

帮肥仓鼠减肥。放好物品后按スタート！仓鼠就会移动，仓鼠移动的格数超过もくひょう（目标步数）后，就会变瘦。共有五个减肥阶段，步数超过30后减肥成功，之后在レイトンからの挑战状追加小さな命と友情をきずく者の部屋（谜题145–147）。并且还能不断挑战新的步数记录。



物品	作用
りんご	吸引仓鼠走3格
ブロック	不能吸引仓鼠，可用来当障碍物
ミニチュアハウス	吸引仓鼠走3格，比りんご的吸引力低
きりかぶ	吸引仓鼠走3格，比りんご的吸引力低
はな	吸引仓鼠走3格，比りんご的吸引力低
でんきゅう	仓鼠接近后会被吓得不断往前跑，直到撞上障碍物为止
ビックリばこ	仓鼠接近后会被吓得不断往回跑，直到撞上障碍物为止
すなば	进入后无论附近有任何物品，都会滚到プール里去，距离不限，不过滚动的格数不算入步数中去
プール	与すなば连在一起用
トランポリン	弹跳床，跳到第三格后不断往前跑，直到撞上障碍物为止。着地格中若有道具会被压坏消失掉

ハーブティー

把3个香草（同一种类也行）放进茶壶里，盖上盖就会开始泡茶，调配成功后就会记录到茶名单里。点击“おちゃをのむ”就能打开茶名单，选择“ふるまう！”就能喝茶。



NO.	茶名	调配材料
01	オレンジクラシック	レモンリーフ+フェアリードロップ+みかんもどき
02	エンジェルドロップ	レモンリーフ+2个フェアリードロップ
03	フルーツプルーフ	レモンリーフ+みかんもどき+くろやきドラゴン
04	ホットパッセ	レモンリーフ+こうふくのよつば+ダンデリオン
05	トーガラチェリー	レモンリーフ+2个ペッパーチェリー
06	ビターカラメル	フェアリードロップ+みかんもどき+ダンデリオン
07	ワイルドマイルド	フェアリードロップ+ゆめみそう++ペッパーチェリー
08	カリカリエール	フェアリードロップ+こうふくのよつば+くろやきドラゴン
09	ほつれよつば	みかんもどき+ゆめみそう+こうふくのよつば
10	ベンガラタッチ	ゆめみそう+こうふくのよつば+ペッパーチェリー
11	プライベートブルー	ゆめみそう+ダンデリオン+くろやきドラゴン
12	レイトンスペシャル	こうふくのよつば+ペッパーチェリー+くろやきドラゴン

可以请フォルセンス镇上的NPC喝茶，NPC需要喝茶的时间随机，当他头上冒汗时（如果没有冒汗，可通过转换场景来刷）就可以给其喝茶，每位NPC都各有所好，完成下表后，レイトンからの挑战状追加自らをいやし人をいやす者の部屋（谜题142–144）

出现地点	NPC	香茶NO.	奖励
レイトンのかばん	レイトン	01	提示币
レイトンのかばん	ルーク	02	提示币
驿前	ローリー	03	–
ホテル前	サム	11	–
ホテル前	マダム	11	谜题091
ホテルホール	クランツ	05	–
大通り	ジョアン	02	–
古道具店	ドーソン	10	谜题065
时计台の广场	ヒゲマフラー和ダッツ	01	–
时计台の广场	ナイル	09	–
东通り	ゴツーイ	07	–
写真馆	ジョー	06	–
ダウンタウン入り口	ハミルトン	12	–
路地入り口	ラネット	09	–
路地の奥	ドギー	05	–
纪念馆前广场	トーマス	06	–
フェルーゼン纪念馆	グレゴリオ	08	–
纪念馆1阶	グリンコ	12	谜题094
西の丫字路	ライラ	04	–
西の丫字路	フィオナ	07	–
あやしいお店	イリーナ	02	–
西通り	マリナ	04	–
食料品店	マッシー	03	–
见张り台	ジェフ	08	–
分れた道	グラサン	10	–

レイトンからの

谜题001－150全部解开后全てのフシギを制した者の部屋(谜题151－153)

谜题139	飞行机の时差	洛杉机与纽约的时差为3小时，飞机于正午从洛杉机出发到达纽约时是夜晚8点。第二天飞机于正午从纽约回到洛杉机所花的时间与前者一样，几点到达洛杉机?
谜题140	収まりの悪い箱	图上的有1小立方体突出的立体形由27个立方体组成，把它分割成下面5个立体形，哪一个是含有原来突出的小立方体呢?
谜题141	バニッシュ! 6	棋子能跳过打横或打竖的相邻的1个棋子，其后被跃过的棋子消失，移动棋子使棋盘上最后只剩下1枚棋子
谜题142	わが人生	数学家的墓碑上写着“我人生的1/6是少年，1/12是青年，青年期后过了1/7之后结婚，结婚5年后得一儿子，但儿子在我的人生过了一半时死去了，儿子死后4年我就去世了”，数学家的人生有多少年?
谜题143	文字の计算	用下列数字填空，使AA*AA=BBCC成立
谜题144	パンケーキのナゾ4	把左端碟子上的薄煎饼移到红碟子上，1次只能移1块，大块的薄煎饼不能放在小块的薄煎饼上
谜题145	? 月? 日	3月5日在美国表示为3.5，在英国表示为5.3，像这种两国的人会相互搞错的日期一年中有多少天?
谜题146	箱の角度	图中的立方体的3条边的中点分别为A、B、C，问AB与BC的内角为几度?
谜题147	入れ替え迷路	移动板块使人能到达出口
谜题148	8枚のカード	以上列公式为例，组成另一条公式
谜题149	回る数字	找出数字排列的规律，填入?号的数字是?
谜题150	旅するナイト4	国际象棋中的骑士，相当于将棋中马的走法，不过骑士可以向全方位移动，用骑士走完全部的棋格
谜题151	テストの点数	如图中4位学生的OX式题答案，每一题答对得10分，JOHN的分数应该是?
谜题152	カード大会	在一场卡片循环赛中，乔尼因要事中途退出比赛。当天进行的对战共59回合，每场对战只能1对1，与同一个选手只能对战1次，除了乔尼以外没人中途退出，问乔尼共参加了几回对战。
谜题153	悪魔の箱	设法把紫球移到出口

シークレットファイル

成功解答谜题后能获得ピカラット(闪耀指数)，闪耀指数越大谜题难度越高，1次答对了就能得到谜题中所有的闪耀指数，答错了会扣掉一定的闪耀指数，请慎重解答。根据所收集到的闪耀指数，秘密档案里就会开启相应的项目。

闪耀指数	秘密档案
2500	キャラクターファイル(角色档案)
3000	アートファイル(图档)
3500	サウンドファイル おんがく(BGM)
4000	サウンドファイル こえ(配音)
4500	ムービーファイル(动画)

かくしとびら



从上屏可看到开启前作的かくしとびら的密码，在前作中的かくしとびら那里输入密码后，就能查看前作的资料设定集，并从上屏可得到本作的恶魔の箱のカギ的密码。在本作中输入这个密码后就能开启谜题?？？不思议な贈り物(莱顿与卢克的照片)。每个游戏软件的密码貌似是不一样的。而时间旅行のチケット则需要下一作的密码。

莱顿的伦敦休假

进入游戏标题画面，会出现3个选项，选择第一个可以进入《莱顿教授与恶魔之箱》的正篇，而选择第二个和第三个则分别进入番外篇《莱顿教授与伦敦假日》以及《闪电十一人》体验版。其中《莱顿教授与伦敦假日》是一个迷你版的小游戏，玩家在这里调查各种物品同样能够挑战谜题。

001	书架上	9はいくつある?	1－100的整数中有多少个9?
002	沙发	サイコロの目	少年一边扔骰子一边说：“1是15，6是20”，那么3是? *少年所看到的骰子的点数
003	苹果	リンゴの虫	拼出一个中间有虫的苹果
004	台灯前面的书	纸の重なり	图中的纸张是叠放在一起的，最多能有多少张长方形的纸?
005	左下的报纸堆	结び目ができる?	哪条绳子拉两端后会打结?
006	左边的架子	何の数字?	E=几? *与周边的线有关
007	帽子	教授の帽子箱	把4幅图折成箱子后其中哪一个款式是不同的?
008	书架下	ニワトリとヒヨコ	连接出3条直线，分别让1只母鸡和2只小鸡组成一组
009	窗户右上角的画	岛巡り	建1条桥(不能与其它桥相交)，要从起点到终点通过全部岛，并且每个岛只能通过1次
010	左边的大石	迷路の扉	打开最少的门，使骑士到达终点。*打开3道门
011	台灯	电线パズル	用全部的板块拼出灯泡与电池连接的电路图
012	左边架子上的水晶球	仲间はずれ	找出不一样的图

作为绅士，就要华丽地全谜题制霸!









谜题	答案	闪耀指数
001	判断出正确的道路	10
002	左上端的窗户	15
003	下面银色的钥匙，掉过头来插	20
004	先点击←，圈出被撕掉的窗帘	30
005	图1	30
006	最少移7次，小→红碟，中→中碟，小→中碟，大→红碟，小→左碟，中→红碟，小→红碟	15
007	6	20
008	オレンジジュース、アップルジュース、ポテトサラダ、サンドウィッチ、スパゲティ	25
009	D	10
010	3	15
011	B	20
012	6：4	30
013	4	15
014	6	25
015	左边十字形图框拼成狗的样子，右边狗爪子竖放	30
016	A	15
017	图2	25
018	右走3格，上走2格，左走1格，上走2格，右走2格，下走1格，右走2格，上走1格，左走1格，上走2格，右走1格	20
019	6	20
020	50	25
021	3	20
022	类似华容道的玩法，最少移动29次	45
023	B	15
024	10	10
025	狮子	20
026	红1→右上，红2和3→左下，全部绿按数字对应→右下，红1→左上，绿4→右上，红3和2→左上，绿4→左下，红2→右上，红3→左下，最后对应颜色数字排列即可	25
027	男性向上拉的车窗	20
028	B和D	20
029	B	20
030	BED	30
031	7：5	20
032	C	20
033	7	20
034	连线A和E	20
035	A绿、B蓝、C红、D黄	30
036	すな(沙子)	35
037	2	25
038	13	35
039	A上红下白；B上白下蓝；C上蓝下红	30
040	从上左下右的顺序为：花、红心(转180度)、圆、葵扇、人型(转180度)、三角形	30
041	C	25
042	图3	25
043	图4	30
044	0	25
045	类似华容道的玩法	30
046	D	20
047	20	25
048	左上角被风刮掉帽子的男人	25
049	电话	20
050	A、C、E	30
051	B	20
052	阴晴阴雨晴雨晴	30
053	10点钟方位的男性	30

054	36	25
055	14	30
056	WELCOME(3可转成W、E、M；缺了一点的0可转成C；7可转成L)	40
057	左上角、右上角、第4行第4格、第5行第2格、右下角	30
058	把红1、绿2、红3相继移到中段铁路的左凹位，然后再转移到上段铁路就能轻易解开	35
059	2	40
060	以红圆圈半径的大约1/3作为半径来画小圆	25
061	C	30
062	右上角、第2行第1和6格、第3行第3格、第4行第5格、左下角、第6行第4格	40
063	上排163；下排542	25
064	100	20
065	まけた	25
066	2714	30
067	219	40
068	图5	25
069	3	25
070	900与1200之间、1000与600之间、800与1100之间	30
071	15	30
072	CDBA	35
073	A	30
074	塞住大叔的鼻子	30
075	2	25
076	右上的高塔	20
077	月亮	30
078	第2行第2道绿门	25
079	B	20
080	最少移动12次	40
081	0154	50
082	5	30
083	最少移15次，小→中碟，中、小→红碟，大→中碟，小→左碟，中、小→中碟，特大、小→红碟，中、小→左碟，大→红碟，小→中碟，中、小→红碟	30
084	最少移31次，特小→红碟，小、特小→中碟，中→红碟，特小→左碟，小、特小→红碟，大、特小→中碟，小、特小→左碟，中→中碟，特小→红碟，小、特小→中碟，特大→红碟，特小→左碟，小、特小→红碟，中→左碟，特小→中碟，小、特小→左碟，大→红碟，特小→红碟，小、特小→中碟，中→红碟，特小→左碟，小、特小→红碟	40
085	B	30
086	“田”字少下方一横	35
087	第一行：钻心花葵；第二行：葵花心钻；第三行：心钻葵花；第四行：花葵钻心	40
088	12	30
089	400	40
090	J	20
091	图6	30
092	第4行的第4和5格，第5行的第4和5格，第6行的第4格	40
093	5	30
094	最上面右上的边中间的点	40
095	6	30
096	ウソ(说谎)	30
097	图7	40
098	最少移动4次	25
099	最少移动4次	30
100	左1，右1，左3，右3，左3，右1，左1，右3，左1	30
101	与孔明棋相似	30
102	与孔明棋相似	35
103	与孔明棋相似	40
104	与孔明棋相似	45
105	与孔明棋相似	60
106	灰色图标表示骑士可以走的格，以下只列出有分岐的选择：下、下、上	40
107	灰色图标表示骑士可以走的格，以下只列出有分岐的选择：上、右上、右下、下、左端、上、上端、右、下、右下、左下、上、右端、下、下、上、下、左	50
108	灰色图标表示骑士可以走的格，以下只列出有分岐的选择：右、右上、右、左下、倒数第2行的左、左、上、右、右上、右下、左、上、上、右、下、右下、下端、上、右、右、下、左下、左上、右	70
109	50	50
110	先往右走，第1个路口转右，第2个路口转左，第2个路口转右，第1个路口转左	35
111	105和113	50
112	直接连上灯泡左边的电线点与电池下边的电线点	40
113	6	30
114	6；3	40
115	A	40
116	图8	60
117	B	30
118	类似华容道的玩法	80
119	1	30
120	D	30
121	图9	20
122	图10	30
123	图11	40
124	C	30
125	图12	50
126	↑→↓←↑→↑	20
127	↑↓→↑←↓→↓→↑	30
128	↑→↑←↓←↓→↓→↑←↑	40
129	C	40
130	二人下面的倒影	30
131	右端中间的木桩	40
132	E	40
133	与华容道相似	60
134	图13	40
135	从上行到下行分别是：8235、5328、1764、4671	50
136	倒数第3行第5格	40
137	盔甲骑士手中的剑	50
138	先把男女转过来面对面，然后把太阳移到上方，最后对着麦克吹气	60
139	14	70
140	B	70
141	与孔明棋相似	99
142	84	60
143	A=8，B=7，C=4	60
144	最少127步	99
145	132	70
146	120	70
147	以下以空框为中心，列出要移动的哪一个方向的板块：上、左、下、下、右、上、上、左、下、下、右、上、上、左、下、右、右、上、左、左、下、右、下、右	80
148	582×3=1746	70
149	89	70
150	按顺序移动骑士	99
151	60	99
152	4	80
153	最少移78次	99



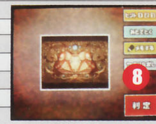
5



6



7



8



9



10

レイトン教授とロンドンの休日

001	20	30
002	17	50
003	首先设法交换左上与右下的板块，然后拼出苹果的周边，露出中间的虫子	60
004	5	40
005	C	40
006	5	50
007	B	40
008	上边第3个与下边第9个木桩；上边第10个与左边第8个木桩；左边第10个与右边第6个木桩	40
009	第3行第2个岛与第4行第2个岛之间建桥	30
010	右下角靠上的分叉路口的门，左上角的门，左下角的门	30
011	图14	50
012	D	40

11



12



13



14



游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

由于正值新年改版以及大量内容的强行霸占，上期杂志中的的《游风艺苑》暂停一期，这样一来，直接的后果就是雪片一样的投稿堆积成山，让本刀在这期的栏目中选择起来更加头痛。毕竟优秀的画作很多，而杂志上的篇幅十分有限，我只能优中选优，许多读者投来的精美作品都只能忍痛割舍。在这里，本刀再一次提醒大家，如果想让自己的作品有更大的机会被刊登，那么不仅要在绘画功底上下工夫，还要注意选材。对于本刊来说，与当前热门游戏贴近的题材无疑会得到优先考虑。



福州·廖羿

富有动感的姿态、略显妖媚的外表，这就是《真·三国无双5》中经过重新定义的貂蝉。作者的画风在较为贴近写实的同时，还将人物局部进行了一定程度的夸张处理方式，特别是服饰上的花纹更是被描绘得十分细致，如果在添加一些背景元素，那么这幅画的整体效果就会更好了。



北京·miracle

又见《王国之心》，果然好题材是人人都不愿错过的。miracle画友的这幅作品十分贴近原作的风格，不论是笔触还是色彩均运用得比较到位。本刀在这里建议miracle不如尝试一下自我风格的原创吧，比如这幅《王国之心》，如果是完全独立的自我画风，那将会是怎样的一幅画呢？相信这也是大家所希望看到的吧。



Email·猫眼石

龙出没的领域是一番什么样的情景呢？猫眼石同学的这幅《龙穴》就是最好的答案。由偏向欧美风格的画风来塑造这些神话传说中的怪兽实在是再恰当不过了。只是，画中表现的这些千奇百怪的魔龙好像都充满了杀意，此刻，我反倒为画面正中的两个人物担心起来了。



广州·penguinx

丧尸、吉它、Wii游戏封面……，penguinx画友的这张硬搞笑风格的原创作品实在让人看了之后大寒，莫非这是CAPCOM传说中的新作《生化危机VS.吉他英雄》吗？用剪纸风格来绘制图画，用这样的手法处理这幅画的确不错。不过，这张原创的Wii游戏封面明显用错了尺寸，就凭这一点，身为"专业人士"的本刀绝对不会被你的小伎俩蒙骗，哼哼！



南宁·奇男

游戏中的不同种族角色被作者完美的再现在画纸上。只是，众多人物虽然聚在一起，但大家却全是背对而立，这样一来，画面总体布局就显得有点散，如果能够在构图和布局上稍微着一下力，那么这幅作品就会更棒了。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

levelup.cn
游戏城寨

写引言的时候正是2007年的最后一周。2007年里，网站技术方面最大的事情应该是架构转换，旧站点ASP应用占80%，PHP应用占20%，要全部转换到.net，加上和新的页面应用设计，花费了大量的人力物力，耗时数个月，可以说是劳民伤财。其实05年初一开始就可以选择用ASP.net C#来开发，今天做升级本不用这么费劲，可为什么当时没有这样决定呢？有两个原因，一是决心不足，二是远见不足。这两个原因我现在就不详细解释了，将来写回顾的时候，我会在网站上详细谈，跟大家分享LU发展的经验和教训。我现在想提的是，决心和远见是非常重要的两件事，没有这两点，任何事都做不好。当你决定要学会某项技能的时候，当你决定在某个行业发展的时候，你能看清前面的路吗？你敢于孤注一掷吗？你敢100%毫无保留地投入你的资金和你的精力吗？你敢切断自己的后路向目标前进吗？如果答案是否定的，你就不会得到你想要的。



NDS PSP 三岁啦！

主持人：玛鲁斯

NDS、PSP先后迎来了自己的三周岁生日，在这三年里我们从中得到了非常多的快乐，掌机的便携性更容易让我们这些整天“宅”在家里的玩家出门与人交流，地铁上、公园里、商场中，甚至……课堂上，都无处不见这两款机器的身影。除此之外，我们也在各种节假日举办多样的掌机聚会、比赛，这都是以前玩大型主机所不能得到的体验。为了纪念这三周年，levelup的掌机区特别举办了丰富的庆祝活动，欢迎走进本期的游戏城寨，一起来给NDS和PSP过生日吧。

levelup掌机区
三周年征文活动作品节选

小黑小白

楼主：雪泥

2004年12月，赛伯特恩星上两团不明光球穿越茫茫宇宙降临在了地球。一个冲进老索家的研发大楼，把设计中的蓝光机烧成了烤肉机；另一个砸穿老任家的实验后院，把开发阶段的手柄炸成了两截棍。多年前这两户人家关系不错，但当时反目已久，正在勾心斗角焦头烂额，对光球里包裹的两个小家伙如获至宝，就此诞生了小白和小黑——你说没这回事？哦，对了，赛伯特恩星跟火星是在不同的星系，消息不灵通很正常的。

它们的代表颜色分别是白与黑——尽管后来顺应民意涌现了五颜六色的马甲——白色象征了任家一向乐于表现的纯洁与真诚，黑色则彰示着索家是时不可一世的骄傲和霸气。小黑容貌俊美，身强体壮，小白憨头憨脑，笨手笨脚。于是大家都说：小白这孩子不好养，怕是活不长，还是小黑皮实。老任家愁眉苦脸，老索家笑逐颜开。任说：这孩子是过继的，以后还得自个儿生。索说：这娃儿随他二哥，没上学都会写高年级作业了，准有前途。

转眼两个孩子都上了学，小黑很快围了一群朋友，小白就总是闷不吭声。外星小孩长得快，一年就跨过小学进中学了。这时候大家发现事情起了变化：小白越发白净，微胖的身体变得玲珑修长，青春期的孩子们的审美观也渐渐不以小黑的壮硕为美……老索家傻眼了。任家对小白产生了新的认识，忙着给他找家教，这孩子也争气，脑瓜越来越好使，分数越来越高，大家都向他靠拢，还忍不住动手动脚掐掐脸蛋什么的，连自己都纳闷这是怎么了。这时候老任家开口，吓了所有人一跳：小白是女孩子！





这下一发不可收拾，全校师生都给小白开启绿灯，有揣铅笔为她画画的，有请她看动画片的，还有送她小说的……小黑委屈极了，拼命用功，作了无数套历届经典考题，却被人家笑话说他死板、空有一副皮囊。

最一开始，我是跟小白在一块玩儿的，我发誓那时候不知道她是女孩。任、索家教严，穷孩子是很难和他们交朋友的。我也不富，只好省吃俭用，置了一套行头送了点礼品，才加入那个人们羡慕的小圈子。每次见面都来这么一下我受不了，打听之后发现有个叫阿四的小孩子有法子，我给了他一些伙食费，他擦擦鼻涕递给我一把钥匙。从那以后，我就可以随便去小白的后花园找她玩了。

要不说人喜新厌旧呢，时间一长，对小白换汤不换药的脑筋急转弯和简笔画什么的就腻歪了，大家都有这感觉，白派和黑派的两种粉丝每天吵架也让人倍感无聊。有一回同学告诉我，小黑没有传闻的那么木讷，其实除了常做做老习题没什么缺点，人家字迹工整，知识丰富，小时候的游戏比如上树拔河掏鸟窝捉泥鳅样样精通，又会唱歌又加入了表演社，通过他还能认识不少mm，像大名鼎鼎人见人爱的美美、衣衣等等。

小黑时常跟我讲起，他四弟（PS3）跟他关系多么多么好，还专门给他配了手机随传随到。我问你二哥（PS2）呢，他不是总给你吃小灶么？最近没见你提他？小黑低了头，说二哥四弟闹了矛盾，有你没我。家里挺为难，可是没有办法，毕竟二哥挣钱养家，供四弟上学还得花真金白银。他郁闷了，搞得我也有点泄气，想想还是再去找小白散散心的好。她家里还不错，做健身美容教练的姐姐最近很红，各地争相请她去，就是没有档期。我说哪天我请你姐姐来我家玩好吗？她说最近有冒充她的，今年还得打假，等忙完了，明年的吧，内定。

小白和小黑都是好孩子。上了高中不久就听说赛伯坦恩星来的雅达利老爷子快不行了，大家都伤感，不过老家还是不肯握手言和——前几年大学来了转校生，先是绿头发黑面膛猛男，后来又是白皮肤红眼睛靓女，从小黑小白哥哥那抢了不少风头，松懈不得。

我忽然发现，小黑对小白挺有好感的——没事也研究小白常揣着的怀旧小册子。我问他他不承认，只说“她会的我也能会”，其实我知道，他对小白那两面小镜子着迷很久了。

……

三年了，小白小黑马上就要进大学，我认识他们也两年左右了。这两个好强的孩子，注定成不了情侣，但离开了对方也不会像现在这样精神奕奕，我很好奇，会不会像大家说的那样，女孩子早熟，但到了一定年龄发育会比男孩慢？

你们努力深造吧，我会时常帮你们充电。小白和小黑谁能最后拿到第一，我不知道；赛伯特恩还会飞来些什么，我也不知道；我只知道，对我来说——一个都不能少。也许吧。

帖子回复

传说中的DD	= =+小黑小白吖……
兰色的DS	五颜六色的马甲……



照片秀 这就是我的伙伴，我的爱机！



▲血红新月：谁有我的美，这是PSP第一次变砖的留念





◀▲HARLOCK：现役两部，退伍一部



▶娃娃和娃娃：爱机全家福



▲破破烂烂：潜水这么久了，借活动也浮上来呼吸下新鲜空气





◀▲QMF：我的小P与小N，小P就像个大哥哥，小N就像个可爱的小妹妹

12月9日苏州联机聚会 天下聚会

主持人：玛鲁斯

12月9日苏州联机聚会举办成功！去了一家非常不错的店，比原先决定的店要好得多，以后有机会还会举办更好的聚会，希望大家踊跃参加！相互交流心得体会！欢迎你的加入，联系群号：5918425

下次聚会暂定为元旦：联机项目为Xbox360、PS2、PSP的精彩游戏！

楼主：zbxysy







[苏州联盟]

[保定联盟]

联机热，热联机

楼主：李军

周五下午没事，于是在百汇电玩内出现以下的几幕：



▲这是W，投入地玩着



▲三个人，蹲柜台前面玩着《马里奥聚会》



◀聚会策划组中年纪比较大的也在哦

▶突然，一个神秘人物乱入进来，他是谁呢？他就是《DJ-MAX》达人——大宝同学



城寨快报 电击绘流 精彩四格选

主持人：玛鲁斯



真·无双乱舞

作者：没有爱de季节

喜欢在人多的公共场合撞倒头顶水罐的弱小MM的猥琐大叔埃泰尔……



刺客信条

作者：Raphiol_Lee

中国玩家调查 新年将至你想买哪台游戏机呢？

主持人：光年

本次调查已有545人参与



选项	比例	票数
PS2	5 %	25
PSP	18 %	99
NDS/L	11 %	59
PS3	24 %	133
Wii	13 %	73
X360	21 %	117
不准备买新游戏机	7 %	39

又是一年年末到，那么2008年我们会期待什么呢？从玩家的角度说，一台新游戏主机当然是首要目标啦。现在游戏城寨正在对于你的新年购机计划进行调查。今年是各大游戏主机充分展示各自魅力的一年，X360已经推出了65纳米工艺版，PS3的40G版也到了较有竞争力的价位，而PSP更是推出了全新的2000型号。可以说08年各大主机的软件繁荣期即将到来，中国玩家到底更倾向哪台主机呢？在12月21到12月22日的不到两天时间就已经有545位网友参与了投票。

和国外Wii主机无论是民意还是销售都一路领先的情况不同，调查中我们吃惊的发现，有占总投票数近四分之一的133名玩家选择了PS3游戏机。可见PS系列的品牌在中国玩家中的影响力。由于中国游戏市场长期不规范，所以偏向于核心的玩家居多，更多的人希望在次世代游戏机上看到实实在在的画面、音效和演算能力的进步。尽管目前PS3的软件阵容还不完善，显然还是有不少玩家对于这台游戏机在新一年的表现有较好的预期。

紧随其后的是117人选择的X360主机。2007年可以说是微软X360“三红”问题闹的最凶的一年。但目前来说X360仍然是游戏机市场中游戏软件最丰富，最实惠的一台游戏机。随着运用了65纳米CPU的X360年末上市外加一批大牌游戏登场，不少玩家又将目光投向了这台微软的游戏机。

调查中PSP掌机以99票力压任天堂的Wii（73票）和NDS（59票）成为了中国玩家最想购入的游戏机第三名。想必PSP的新版推出外加相比NDS更强大的多媒体播放功能是中国玩家更看重的特性。这点也和国外市场的反应很不一样。排在最后的PS2主机经过多年的销售，市场已经趋于饱和，新年准备购入的玩家只占到了5%，这是意料之中的结果。目前我们的投票仍然还在继续，你的新年购机计划又是什么呢？登录游戏城寨首页或是直接进入投票页（http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx）投上你的一票吧！

栏目主持 D·S & 玛娜

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：星仔

■近期读者来信基本都围绕着三个话题：1. 新版小编形象；2. 多边形的小多边形；3. 受骗上当的经历。其中尤为最后一点在平信中“井喷”现象最为严重，许多人洋洋洒洒地写来了几页信纸大谈特谈被骗心得，不过限于篇幅我们仅能在本期里选择部分精简版放出，还望广大激情澎湃的热血男儿们见谅……

■在 PSP-2000 的感召下，近期读者来信依然以等比数列激增，不过相对地——忘记留下地址或真实姓名的人也多了起来，这点还请同学们多多留意。另外稍微提醒一下部分读者：参与“互动信箱”的答题活动是具备抽奖资格的前提条件，一张只写着“我要中奖”的纸是永远不可能中奖的……

■马上就到新年了，可我们这城市反而越来越热，一点没有严冬的迹象，以至于小编们每天中午在小房间里打 X360 时还不得不开着空调以免 CPU 过热三红……想想大部分人的家乡已是雪花翻飞，不禁感慨我们的祖国还真是幅员辽阔啊。

■新年将至，接下来就是大家望眼欲穿的寒假了，想要购机的朋友们不妨仔细研读一下本期的“软硬兼施特别版”吧，包您有所斩获！



爆料报



众小编与UCG的第一次邂逅

第一次遇到 UCG 是在包机房里，当时的封面是《生化危机 代号：维罗尼卡》中的克莱尔，里面巨细靡遗地刊载了《维罗尼卡》的图文攻略（Gouki 兄亲自操刀）。不得不承认，在那个年代一本全彩杂志带来的震撼确实是无与伦比的，更何况是一本游戏杂志呢？从此，我便顺理成章地成为了 UCG 的忠实读者，一直到现在都是——呵呵，我始终觉得，编辑与读者之间的界限远没有人们想像中的那样遥远。

第一次买 UCG 应该是在路边报亭偶然看到，我记得是 PS 版《射雕英雄传》的郭靖作封面的那期。内容嘛……忘了。当时全彩页是吸引我购买的原因之一，另外那段时间我比较关注这款游戏。在我看来《射雕英雄传》是所有游戏里中文配音最优秀的（在有史以来历代 PC 和 TV Game 当中），只是这“可玩性”不敢恭维。从那期以后，我就开始关注这本杂志，感觉每过几期就有不小的进步，所以就开始坚持购买了。随后因为写稿，认识了一些很有个性的小编，自己也动了心想加入这个集体，再后来的事情大家都知道了，呵呵。

回想自己第一次购买 UCG 经历，还真和邪魔天使有点类似，都是在朋友的推荐下购买了这本“全彩”的电玩书籍（难道因为我们是老乡？）。至于当时的封面，现在回想起来还真有难度，不过给自己留下深刻印象的应该还是猫太写的《伊莉斯的工作室 永恒玛娜》攻略，这对于当时苦于寻找隐藏要素的我可谓“雪中送炭”。从这以后自己也慢慢喜欢上了 UCG，并不仅仅是攻略的详细程度，趣味性的特别企划和小编们在读编里互相调侃的有趣场面都是每次必看的栏目，当然这种感觉在来到编辑部后感觉更加强烈，或许是大家都拥有一颗热爱游戏心而更容易亲近的缘故吧。

第一次接触 UCG 是在大学，某天同学很兴奋地告诉我他发现了一本全彩的 TV GAME 杂志，于是在他的带领下坐车到闹市区去买了一本回来。第一本《游戏机实用技术》的封面我清楚地记得是《死或生》里的霞，至于内容方面看到全彩的国内 TV GAME 杂志还是很激动的，虽然以现在的眼光来看当时的《游戏机实用技术》在排版方面不是太美，但能够看到这样的杂志已经很幸福了。之后我就成为了《游戏机实用技术》的忠实读者，每本不落，每本周边也不缺，直到来到杂志社成为一名编辑。

我的第一本《游戏机实用技术》封面是《莎木》，当时的内容和感想如今已经记不清了……总之没能让我当场下定以后每期必买的决心。（笑）不过一年之后再看就觉得惊为天人了，从此沦为死忠支持者。

对 UCG 第一印象特别深的，是当时杂志 LOGO 那个硕大的“游戏机”三字，被吸引过去后结果看到封面上有个街机盒子，再配合不太显眼的“实用技术”四个字，顿时以为这是一本教你如何维修街机的工具书……幸好当时没有“以貌取人”，随手翻了翻之后的确比较“震撼”——不光是因为全彩印刷，还有那高达 12 元的定价，令我在相当一段时间里早餐水准没有超过一元。从当时的读者到今天的编辑，这是一个成长的历程，当时的我就好像现在正在阅读这段文字的你，每个人心中都有梦想，实现梦想的过程就是成长的过程。

年纪大了，记性不好了，买的第一期 UCG 是什么封面还真记不起来了，只记得好像是在 1999 年，那时好像还是双月刊吧？当时的第一印象是——真华丽！那好像是我买的第一本全彩杂志吧？而且刚好赶上 DC 刚发售没多久，PS2 即将发售的时期，一直在玩 PS 游戏的我看到那些华丽的新作画面实在是流口水呀！至于早期对 UCG 印象最深刻的一篇文章是《永恒传说》的攻略，那句“感谢伟大的 Namco”的大标语到现在还记得，能感受到小编充满激情的工作态度，想不到几年后自己也成了小编 ^_^

我第一期购买的 UCG 杂志是 2001 年末某一期，具体期数已经记不清了，只记得封面是森气楼绘制的春丽。在这之前一直看 UCG，但没有买过，从这期开始，我才算是正式加入 UCG 的读者行列。当时买杂志的目的是看里面正在连载的《MGS2》剧情攻略。当时家乡的 PS2 还是很少见的稀罕物，由于对《MGS》的 PS 初代作品很热衷，于是就买 UCG 看二代的小说攻略过干瘾，记得当时我还跟同学说过，等到小说攻略连载完，我就不再买 UCG 了，结果一发不可收拾……

1. 当期杂志封面：《Capcom VS SNK》；2. 吸引我的内容：主要应该是全彩吧，在当时国内游戏杂志还都只是有几页彩插，且资讯还不怎么发达的情况下，一本全彩杂志对于对视觉感受有强烈要求的游戏玩家来说无疑是很有吸引力的。当然，里面也有不少好文章，一本书足足翻了三遍；3. 感想：当时的话没什么特别感想，就是觉得 12 元的价格对于一本 80 页的杂志来说还是比较贵的，之后就怂恿开游戏店的朋友买，所以那时候看《游戏机实用技术》没怎么花钱，汗！（话说五年多前我看 UCG 就完全不用花钱了，而且 UCG 还得给我钱，呵呵！）

我是 UCG 的第一批读者，每两月一次的邂逅让当时刚刚进入大学的我获得了无法估量的快乐，这种感觉我至今都记忆犹新。10 年前，国内的游戏资讯还处于低保状态。别说什么视频、专题网站，能够看到彩色的官方图片对于我来说都是一顿饕餮大餐。机缘巧合，某日我在书摊上看到一本以游戏人物为封面的全新杂志。其实吸引我的并不是书刊封面，当翻开书后我激动地发现这本杂志居然是全彩色印刷……亲爱的读者朋友们，如今全彩杂志对于人们来说已经犹如呼吸一样变得理所当然，但放到 10 年前其意义就非同寻常了。感谢《游戏机实用技术》带我进入到一个更加精彩的游戏世界，从此我就开始追随这本游戏杂志。又是机缘巧合，有一天我居然成为了一名《游戏机实用技术》的编辑直到今天。回首过去，居然已经过去了 10 年。

自己看到的第一本 UCG 应该是 1999 年某一期以《死或生》的绫子为封面的，当时也就随手翻了翻，并没有太多自己感兴趣的内容，就放下了。随后在 10 月的时候，封面上有台 PS2 主机的 UCG 再次引起我的注意，因为当时国内并没有太多 PS2 的相关报道，而自己又特别想知道《实况世界足球》新作的消息，恰好《实况世界足球》的截图也在那期 UCG 封面上，所以就立刻购入了！当然，那期 UCG 还有一个特别吸引我的原因，那就是一整版的招聘启示，这也是我能够进入 UCG 的契机。

在家中还能找得到的最早的那一期，貌似是总第 4 期。最吸引我的当然是全彩印刷了，第 1 次在报刊亭看到全彩的游戏杂志，就坚定地将它请回家了。虽然说价钱贵了点，但是由于是双月刊还是能承担得起的。里边的内容已经记不大清了，只记得有街机麻将和一些美少女游戏。

从来都是在朋友家借着看的，没买过……
（全体小编：……玛娜，跪下！）

本期 What's In 流行游戏



■正是这张脸，大家见仁见智吧！

2007年度军事游戏之首

《使命召唤4》（8人）

1.你不是一个人在战斗！
2.完成71人斩的那天晚上，我今年头一次失眠了。
——买回来就没碰过单机模式的纱迦

诱发强迫症的隐形杀手

《啪塔砰》（7人）

敬告广大玩《啪塔砰》玩入迷的朋友，玩一小时休息十五分钟，不然该游戏的节奏会有电波歌的效果。
——因在电梯里不由自主发出“啪塔砰”音效而遭人白眼的胜负师

要画面，还是要帧数?

《胜利十一人2008》（4人）

啥时推出1.20补丁呀！
——打过1.10补丁后对画面变差表示强烈不满的火云

谁说大侠都是玉树临风?

《失落的奥德赛》（6人）

马脸男人风行本期编辑部屏幕！（纱迦）
胡说，这分明是正统的鞋拔子脸！（D・S）
——对于封面上的主角造型，纱迦与D・S分别持不同意见。

革命尚未成功，GT仍在努力

《GT赛车5 序章版》（6人）

《GT5》代表的是一种游戏的高度和生活的态度，它传达给我们的信息是：远在天边，近在眼前。
——对SCE把一款试玩版拿出来卖钱的行为感到无奈的多边形

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达 00 Meister's Mission》，定价 22 元；《生化危机官方小说》第 2 辑，定价 14.8 元；《街头霸王漫画版》第 2 辑，定价 19.8 元；《怪物猎人官方小说》第 1、2、3、4 部，定价 9.8 元 / 部；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价 25 元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价 16 元；《光明之风 世界全书》，定价 38 元；《荒野兵器画集》，定价 38 元；《逆转裁判 法庭解析全书》，定价 28 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价 24 元 / 本；《模魂志》第 8、9、15、16 期，定价 12 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或 Email 与动漫游读者服务部联系。
电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

Q&A

北京 胡俊华：对于 ACE 飞行员在“编辑部落”上写的那篇《游戏的传播者，不容易》我深有体会！我身边没有一个 TV Gamer，都是除了上网聊天、打网游的，每当我拿着 UCG 看时，同学就问：“这些是电脑游戏吗？”我说：“不是！”“那是什么呢？”“是游戏机上的游戏！”“有碟吗？”“有啊！”“那买一张到电脑上玩不就行了吗？”我说：“那是不一样的，不能在电脑上运行。”“为什么？”“和你说不清楚！”“那为什么我看到有的游戏可以在游戏机和电脑上都能玩，而且是同一个游戏？”“那是多平台游戏！”“那为什么不把每个游戏都出到多平台上呢？”“……”还有很多类似的事，不能一一例举了，总之，还是那句话：“游戏的传播者，不容易！”

正所谓话不投机半句多，在我们生活中还有许多这样的例子。所以我觉得，在事业上应该有坚韧不拔、坚持不懈的精神。而在情感交流上，还是顺其自然，“爱砸di砸di”比较舒坦。写那篇 Blog 主要想起到一点“笑果”，希望读者看了能开心。

佚名：杂志里游戏加上日文或英文原名不错，但是为什么日文游戏名中的汉字要用“中文的汉字”呢，这样写应该算错误的吧？

“中文的汉字”大部分为繁体字，并不属于简体字库的范畴，故此一旦用于排版及印刷则会出现乱码而导致各种错误，此外在出版物中出现繁体字也是违反相关法规的，所以我们惟有用相对应的简体字来代替，望大家理解。

宜兴 梁栋：樊飞在解说《真・三国无双 5》的时候总是提到“没有次世代主机的赶快入手”这样的话，怀疑他是不是索尼或微软派入的深度双料间谍。

这个你真冤枉他了，作为一个敬业的解说员，樊飞同学只是照本宣科而已，至于写作解说词的真正幕后“深度双料间谍”么……你猜?

贵阳 周珂：突然想到一个问题，多哥是什么时候结的婚？只记得胜哥结婚的时候我还在读高一，多哥是在胜哥前还是胜哥后呀？怎么杂志上好像没报道过？还是我忽略了？望小编们解答一下。

多哥的婚礼是在 2006 年 3 月 25 日举行的，只是出于某些原因没有在杂志上公布而已。还记得当时那期杂志上放的几篇四格漫画吗？描述的就是小编们去贺婚时的真实情景。

▼漫画中的一些经典场景许多老读者应该还有印象吧？完全真人真事哦。

哈尔滨 汤铁林：前些天去国美瞎转时，找了个国产 MP3 的销售员问索尼的销售专柜时，她老人家一顿讲那些 MP4，我只好说找索尼的 PSP，她却说“××”牌的 PSP 估计最近也快出了……

你告诉她：对不起，PSP 我只认索尼牌，这个“××”牌如果出了 PS3 倒可以考虑一下。

不详 何裕贤：小编寄语中火云、D・S 的体育新闻未免有些久了吧！都一星期前的事了，希望能跟上潮流点！

……杂志从印刷完毕到向全国发货再到您手里还只是一个星期前的事，已经够快了吧。

好吧，下次我改写预测足彩好了。







游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第 155 期、总第 160 期、总第 161 期、总第 164 期、总第 166 ~ 168 期、总第 173 期、总第 177 ~ 181 期、总第 184 ~ 186 期、总第 189 ~ 194 期，定价：9.8 元。总第 73・74 期、总第 114・115 期、总第 130・131 期、总第 162・163 期，定价 19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。
电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn

宜兴 梁栋：不能免俗地恭喜一下多边形，你终于成男人了！

原来我之前生的都是女儿……

重庆 付晓麟：虽然我在信封背面写有很大的“我要中奖”字样，结果却收到了纱迦寄来的慰问明信片。

既然是慰问你，当然就是因为你没中奖了，可怜的孩子。

Email akimoto：关于上期特企里玛娜小姐获得变身能力后的邪恶想法，本人敢断定，那个邪恶想法就是变身成男人来泡妞！

……我有表现过对女人有兴趣吗？

我说这位小兄弟，您也未免太纯良了……



■这位同学不会是看过当年这张女版D·S图后才萌发的念头吧……

沈阳 吕冰：某天，我在路边看见一位小弟弟捧着 NDSL 在认真地鏖战着，便想上前看看他在玩什么，不看不要紧，一看冒了一头冷汗，竟是《口袋妖怪 · 蓝》，用的还是烧录卡……这位小兄弟就算是有怀旧情结，也用不着这么暴殄天物吧！想到我还在和 GBA SP 一起奋斗着，我就一边流泪一边默默离开了。

不禁想起了过去某人寄语里曾经放过的众编用 46 寸索尼 BRAVIA+PS3+《铁拳 5》专用摇杆玩 N 年前的街机版《三国志 2》时的情景……看来你说的那位小朋友貌似具备当小编的潜质。



游戏城寨 邮购信息

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《战国 BASARA2 英雄绘卷》，定价 36 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 1 辑、第 2 辑，定价 9.8 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱《游戏城寨》编辑组（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或 Email 与我们联系。电话：0931-8663118。Email：yxcz@263.net

本期话题 玩家们的受骗经历

自从前一期在“互动信箱”中刊出某玩家“网购”受骗的事件后，许多读者纷纷来信道出了自己的相似经历，小编将其整理后在这里一并放出，望大家观后引以为戒。

有一次去广州旅游，看到街边流动小贩正在售买 PSP 组棒，现在只恨当时入世未深，稍微问了一下进货渠道和价钱就买了，也没当场试用。结果回家一看，却连 10M 的音频文件也装不下……还好当时的成交价是 50 块，损失也不是很严重。

——湛江 朱日哲

有一回我去买游戏机，当时是去购入 GBA，500 大洋放在口袋里。由于是我第一次购机，所以没什么经验，被老板用一台二手机冒充新机给坑了，直到拿回家才发现内屏上有大量（注意是大量）划痕。当时直想拿脑袋去撞墙，500 大洋就买了台二手机，还没加卡，那 JS 真太可恶了，永远诅咒他！

——贵阳 周珂

某日在一本杂志上看到一个卖二手 PS2 的广告，便马上打了电话过去询问，经过长时间的协商，终于肯以一个低价卖我，但是这卖方却说先汇 50 元钱过去当邮费，最主要的是他说了句“你放心，我们都是做生意的，诚信第一”。于是乎，50 元过去了，但是当我再次打电话时，电话倒是通的，就是没人接……

——广汉 胡翔瑜

此事要从购买 2007 · 3AB 合刊后说起，自打买到这期后，半个多月过去了，BOSS 一直说，4A 要等春节过后才能来。终于，在大年初七，我看到了 4A，只是觉得太旧了，BOSS 就对我说：“这是刚到的货，由于春节期间摆了几天，才弄得比较旧，这样好了，9 块钱要不要？就剩两本了。”我一听，省八毛，就高兴地买回家了。回家一看，有些奇怪，里面夹着一本薄薄的《游戏城寨》，而且还是第一期？UCG 的攻略里还有《战国无双 2》的攻略，我纳闷了，仔细一看日期，傻眼了！是 2006 年 4A 的 UCG！当 20074A 来时，我打算找 BOSS 算账，没想到 BOSS 先对我道了歉，并且自愿以 8 元让我买新的 4A，我一听，省一块八毛，又高兴地买回家了。回到家后才想起，还没找他“算账”呢！

——上海 王晨

看到这个题目好烦恼啊，自己怎么就没被骗过呢？游戏生涯中买过 PS、PS2、GBA、PSP 等及周边若干，似乎一切都很顺利，东西质量也好。貌似自己的 RP 和 IQ 还比较高，希望将来能出现一位能骗倒自己的 JS……

（D · S 注：致各位曾被骗得倾家荡产而火大至今的同学——想要此人住址的话请单独联系我，咨询费好说。）

——百色 张潇

我身边的朋友就试过，在网上买了很多便宜的“水货”手机、MP4、数码相机等……结果嘛，不是被骗，就是一个星期就“报销”了……网上购物还是小心些好，不要贪便宜，也不要有“幸运得宝物”的念头！

——珠海 李铭艺

掌机王 SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购

《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 69 辑、第 73 ～ 79 辑，定价 8.8 元。《NDS 专辑》第 2 辑，定价 25 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价 38 元。《口袋玩家》第 1、2、3、4 辑，定价 16 元。《PSP 专辑》第 3 辑，定价 25 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或 Email 方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

游戏 · 人 邮购信息

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 17 辑，定价 16 元《游戏 · 人》第 22、26 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 20、21、28、29、30、31 辑，定价 8.8 元。《游小说》第 3、5 ～ 10 辑，定价 9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价 28 元。《XBOX360 玩家专门志 3》，定价 28 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或 Email 方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期大奖 PSP2000



1名



20名 本期特别放送

《真・三国无双 Online》精美台历
（感谢上海天希网络公司提供）

本期问题

1. 本期您最喜欢和最讨厌的内容分别是什么？为什么？

2. 请问您是否每期都买 UCG？如果不是的话，请问是什么原因导致您不愿持续购买呢？

Email M：192 期杂志里前线狙击《怪物猎人 P2G》中的浮岳龙怎么被写成了飞龙种？它明明是古龙种才对啊！

筆事者：D・S

D・S：啥也不说了，这期截稿后我会再把怪物图鉴从头到尾背一遍的……>_<

猛拍一砖

12B 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者 黑龙江工程学院 王新

柳州	晁龙军	汕头	黄赵键	宜兴	梁 栋	北京	王 东
东莞	陈冠颖	黑龙江	金龙哲	厦门	林 耀	上海	奚磊君
曲靖	高华瑞	珠海	李铭艺	成都	罗 丰	上海	薛 春
鹿泉	高 涛	韶关	李伟健	贵阳	罗 磊	百色	张 潇
广汉	胡翔瑜	上海	李炜隽	北京	汪思雨	贵阳	周 珂

TV GAME 大赏

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动

玩家评选活动即时战况

（网络投票部分）

继上期杂志刊出“2007 TV GAME 大赏（玩家类）”的活动公告及发放选票后，读者们反应热烈，应者云集，短短半个月间我们便已收到数以万计的各类选票，现在此向大家播报一下网络部分目前的投票概况（各机种前三甲），大家不妨来看看您投票支持的游戏目前尚处于什么位置吧。

【统计截止日期：2007 年 12 月 22 日】

PSP 累计：30485票

游戏	票数	得票率
怪物猎人 便携版 2nd	6499 票	21%
危机之源 最终幻想Ⅶ	6332 票	20%
寂静岭 起源	3001 票	9%

PSP 在 2007 年度的两大杀手级软件《MHP2》与《FF Ⅶ CC》的票数争夺战已然进入白热化阶段，仅百来票的差距使得这个榜单的王座每天都可能“风水轮流转”，也许今天你投的一张选票就可能直接改变最终选举结果哦。除此之外，《DJMAX2》和《恶魔城 X》也以在国内打下的良好基础而分列 4、5 位。

X360 累计：30558票

游戏	票数	得票率
光环 3	5651 票	18%
使命召唤 4 现代战争	4813 票	15%
蓝龙	3278 票	10%

微软三年磨一剑的《光环 3》果然不负众望地领跑在先，不过紧随其后的《COD4》亦大有赶超之势；第二集团军方面，《刺客信条》与《真・三国无双 5》也以两千余票紧紧跟随；而垫底的则是《吉他英雄Ⅲ》、《世界街头赛车 4》及《质量效应》这三部欧美风格浓郁的作品，支持率仅为 1%。

PS3 累计：28694票

游戏	票数	得票率
GT 赛车 5 序章版	5025 票	17%
真・三国无双 5	4626 票	16%
使命召唤 4 现代战争	4082 票	14%

“《GT 赛车》系列”不愧是 PS 系主机的护航旗舰，看来这点在国内玩家群里也得到了广泛认可，不过以《355》目前紧追不舍的趋势来看，“《无双》系列”在国人心中的地位也不遑多让；位居第四的《忍者龙剑传 Σ》得票率超过了 11%，这四者与得票率仅在 5% 左右晃悠的其余游戏之间形成了明显的分水岭。

PS2 累计：30916票

游戏	票数	得票率
战神Ⅱ	7853 票	25%
最终幻想Ⅻ 国际版	3571 票	11%
王国之心Ⅱ 最终混合版＋	2545 票	8%

如果不出意外的话，今年最受欢迎的游戏非《战神Ⅱ》莫属，近 8000 票的绝对优势足以让其在任何一个榜单中傲视群雄。也正是因为这样一款超白金级大作的存在，PS2 榜单里其余游戏的得票率非常分散，票数均由 1000～2000 不等，不过《SD 高达》目前的票数居然能力压两作《机战》，着实有些意外。

NDS 累计：28760票

游戏	票数	得票率
塞尔达传说 幻影沙漏	4678 票	16%
逆转裁判 4	3815 票	13%
押忍！奋斗！应援团 2	3116 票	10%

PSP 在 2007 年度的两大杀手级软件《MHP2》与《FF Ⅶ CC》的票数争夺战已然进入白热化阶段，仅百来票的差距使得这个榜单的王座每天都可能“风水轮流转”，也许今天你投的一张选票就可能直接改变最终选举结果哦。除此之外，《DJMAX2》和《恶魔城 X》也以在国内打下的良好基础而分列 4、5 位。

Wii 累计：28171票

游戏	票数	得票率
超级马里奥 银河	5263 票	18%
生化危机 安布雷拉历代记	3708 票	13%
生化危机 4 Wii 版	3597 票	12%

“买 Wii 不玩马里奥，就是对不起宫本茂”此言果真非虚，《超马银河》以绝对优势在 Wii 榜单上一路飙先，此外则是在国内人气极高的“《生化危机》系列”占据了榜眼与探花两席；相比之下，位列 4、5 名的《火纹 晓之女神》与《Wii Fit》虽然都夺得了 10% 左右的的得票率，不过前景依然不够明朗。

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

我们的共同口号——

努力工作，拼命玩！

本期推荐

《致女儿书》

推荐人：多边形

2007年不是王朔年，但王朔在隐居十年后，出了两本书。先是《我的千岁寒》让大家知道了他这些年在干什么，接下来九个月又以久违的"王朔口风"席卷中国媒体圈文艺圈文化圈娱乐圈等各种圈，搞HIGH了大众，也激起了公愤。在第十个月他又悄悄拿出一本《致女儿书》，向大家坦诚了心中的伤痛，这种尽情的诚实与无情的剖析让所有人都潸然泪下，令整个中国文坛都感到脸红。你也许认为拿亲情出来卖钱很无耻，但王朔说："那怎么了？我就这样。瞧不惯我别买呀。就跟你多正经似的。谁也没求着你。"没有人在亲情面前有防御力，或许你已为人父母，或许你依然是爹妈的心肝宝贝，无论如何，《致女儿书》会让你成长。



Ⅰ[游戏]因为制作《游戏·人》和《梦精灵》攻略的关系，PS3有十天没开过机。不过因为PS3联盟下载法的运用，等再开机时发现硬盘里多了《乐克乐克》、《橡皮鸭》等游戏。其中我最感兴趣的还是一款叫《STAR STRIKER HD》的射击游戏，游戏方式类似《几何战争》，但内容更丰富，画面也很炫，放松时打上一盘感觉不错。

Ⅱ[恭喜]截稿前意外得知老朋友赵华(上海《铁拳》等格斗游戏的老玩家，参加过2007年的斗剧)喜得贵子，恭喜了！想想前几年就每隔一阵子恭喜朋友结婚，现在就恭喜别人的儿女出生，不得不感叹岁月不饶人啊！

Ⅲ[语录]"好可怜啊，没钱啊，只能吃虾！"这句有点欠扁的话出自胜嫂之口，这是她在喝自制的虾粥时说的。至于为什么这么说，请看下面的"推荐"。

Ⅳ[推荐]沙僧对悟空说："大师兄，现在二师兄的肉比师傅的还贵啊！"这是2007年猪肉价格大涨时流行的一个段子。我和胜嫂为避免伙食费大幅增加，所以严格控制了猪肉的摄入量，而更多地是找些替代品，比如牛肉、鱼、鸡等，而最美味当属基围虾，个头儿大肉质鲜美。15块钱的虾煮成一锅虾粥，两个人吃还有剩的，超值！而且虾的营养也不错。

本期个人签名

啪塔啪塔啪塔砰！砰砰啪塔砰！



▲大概是受了《式神之城Ⅲ》的影响，最近很萌巫女……

■最近疯狂迷上了《式神之城Ⅲ》，虽然一向对射击游戏不在行，但游戏的人设、剧情与声优却是促使我反复挑战的动力！（众编：你这是在玩射击游戏么……）经过几天的锻炼后，已经由原先的第二关便GAMEOVER修炼成三币通关了，不过面对"不接币通关"这一究极成就还是任重道远了点……

■真是太佩服负责删改影院版《投名状》的老兄了，居然砍去了三兄弟递交"投名状"的镜头，相信他若是早上任十年，我们在《泰坦尼克号》里恐怕连半个船影都见不到。影片中最强的删改之处莫过于：匪帮聚众高喊"抢钱抢粮抢娘们"时的台词被非常有才地改成了"抢钱抢粮抢地盘！"——KAO，抢地盘回来摆摊儿卖猪肉啊？

■在酒吧里看了阿森纳与切尔西之战，感觉气氛果然非同一般，尤其是阿森纳进球时那鼎沸人声几乎差点将房顶掀起来……感谢天盛，如果不是它买断了英超的转播权，我以前还真没想过另有这么一个看球妙处。OK，接下来的几场大赛要提前准备开始预订座位了，吼吼！

■猫咪求助函第二弹：有谁知道怎么让猫晚上乖乖睡觉而不是上窜下跳四处抓挠搞得人没法休息的办法么？继续在线盼答……

本期个人签名

good will hunting





☆虽然《陆行鸟不可思议的迷宫 忘记时间的迷宫》主线流程并不长，但看到憨厚可爱的陆行鸟还是相当满足了。截稿前突然得知原来游戏中还存在三个需要输入特定密码才能开启的迷宫，但由于密码只会在日本游戏刊物上登载，可能又会成为很多国内玩家的怨念了。

★去电影院看过《投名状》后最大的感慨就是"古装战争题材"的电影真是越来越多，导演们就不怕把观众看得"审美疲劳"吗？

☆由于好友仗义相助，终于玩到了传说中的《失落的奥德赛》，虽然游戏整体感觉还是没有摆脱"FF系列"的影子，但穿插其中的"千年之梦"还是颇有看头，建议有条件的玩家一定要在中文版出来后仔细品味一番。

★圣诞？元旦？船到桥头自然直……



▲官方应景推出的"圣诞版陆行鸟"，好想要一个……

本期个人签名

库啵！库啵！（莫古利的叫声）



☆圣诞节前夕，收到家人寄来的一张明信片，这令我着实激动了好一阵儿。虽然现在通讯方便，无论是QQ和MSN等即时通讯软件还是打电话和发短信，我们已经可以随时随地为亲友送去节日的祝福了。不过，相比之下我本人还是觉得邮寄明信片这种传统的方式更能感动对方。不晓得现在的孩子是不是还会像我们这一代人上小学时那样亲手制作贺年卡或者绘制明信片上的涂鸦了，毕竟，一些传统的东西可以让人们在节日里感到更加温馨。嗯，说到底，还是亲自动手为最最想念的人制作一份独一无二的祝福吧。小炎在这里祝愿所有的读者圣诞快乐！

本期个人签名

PS3和X360，我到底该选哪一个呢？

●开着PS3挂了一天终于把《WE2008》的1.10补丁下载完毕，进入游戏后发现确实流畅了不少，回放画面的帧数。不过，流畅的代价是游戏画面的降低，明显能够看出场上球员身体边缘的毛边要比原来多得多，草坪的精细度也大不如前，再次鄙视Konami。

●《失落的奥德赛》对得起玩家，对得起那豪华的大牌制作人阵容。在次世代角色扮演类型奇缺的今日，坂口博信赢了！将《失落的奥德赛》通关之后对"《FF X III》系列"更加期待了。

●秋季日剧基本都已结束，当初自己看好的3部果然没有让我失望。目前已经盯准了冬季的几部日剧，等试看完第1集后再为各位推荐。冬季可是有深田恭子和伊东美咲的剧哦。



本期个人签名

永生了……

◆在看完《豪斯医生》第四季后开始回头看第三季，因为之前黑我们的狼医生黑得太厉害所以没怎么看，但在编剧大罢工没美剧看的时候也只有回去补补课了。

◆在顺利推倒王子之后我们开始将魔掌伸向瓦姐姐，虽然瓦姐姐身材S得厉害，但决不是某花女能够匹敌的。不过姐姐的声音就要比王子好多了，颇有熟女韵味，大爱！



▲Willson办公室那个熊熊好可爱！

◆近日开始涉足竞技场，打了几场后发现果然我是个没操作的人，全靠队友的鼎力相助，但我还是要说，小猫，你的卡比造型太难看！现在目标已从火柴棍转向第三季的灯管了！



本期个人签名

阳光真强烈。



■幸福是什么，幸福就是舒服。

■相对于本次的小编形象，本人更喜欢先前大魔王MM的版本。不过我这个人比较好说话，为了不麻烦新画师，我就算了。在我看来小编形象就是这个记性，只要读者朋友能记住就算成功了。就像在小品《超生游击队》中郭达说的那样：人名就是个记性，我TM叫狗生我找谁去啊？

■最近我租住的房子里来了一只小老鼠。这小畜生最近越来越嚣张，昨晚居然敢和我对视3秒，然后从窗台跳到沙发上后逃之夭夭。等本期杂志截稿后我就去买些灭鼠产品，上演我个人的《捕鼠记》。

本期个人签名

Leave no prisoners, comrade……

◆《DEXTER》第二季在编剧们的大罢工中结束了，与剧情起起落落的本季相比，结局倒显得有些平稳，不过最后一组镜头还是有点震撼的。不出意外的话，《DEXTER》将会是自己心中的年度最佳美剧。

◆《未知海域 德雷克的宝藏》告诉我们，如今传统类型的游戏只要好好做，也是有很大的发挥空间的，特别是故事方面，很有《夺宝奇兵》的风格，对白也相当有趣。

◆原本想在这一期新开设的"我们是冠军"专题里开始连载自己的大师联赛心得体会，但无奈最近一直都抽不出时间来玩，自己的比利亚雷亚尔还是在D2混着，好容易熬到交涉期，买了贝隆、奥里奇，另外让人意外是还买成功购入了瑞典老将安德森，只能签一年合同，希望这位名将能在我的球队里终老。



◀这个月生日收到了一个很特别的礼物——就是这个"阿根廷10号小泥人"，鞋上写着"Gouki"哦！谢谢！



本期个人签名

过了一个有史以来最有意义最充实的生日。



★很久没有关注过电脑硬件行情，等到自己买电脑时才知道原来现在的台式机已经便宜到这种程度了，用X360的价钱已经足以配一台能够较为流畅地运行《COD4》的台式机，用鼠标瞄准就是顺手啊，感动得稀哩哗啦的……

★从现在显卡和CPU的行情来看，X360在硬件销售上肯定是有利润的，记得去年底就有报告说X360硬件已经盈亏平衡了，那么为什么一直到现在还不降价呢？估计都是三红给闹的，维修成本想必不低吧。而且这么说起来，PS3硬件的亏损程度估计多半也是被夸大了，RSX GPU听说也就跟GeForce 7800GTX一个级别，这块显卡零卖也就六百多人民币而已，CELL的造价则只有RSX的三分之二。

★又要到年底搬家的时候了，想想电脑、冰箱、洗衣机那些乱七八糟的东西就心烦啊！

本期个人签名

房租又涨了。

1.虽然《失落的奥德赛》的主旨是描写独自一人经历漫长的时间长河的离别与悲伤，不过从某种角度来看，这种子孙桃李遍天下的感觉好像也挺有趣……

2.下班时堵车，被迫无奈只好在公车上玩了一个小时的《啪塔砰》，原本我以为这是一个非常有趣的节奏游戏，结果发现它居然是一个描写原始人载歌载舞去打猎的故事，想像与现实的落差稍微大了点。不过在这里提醒一下各位，千万不要一天玩《啪塔砰》超过一小时，否则会自行进入类原始人的"啪啪啪塔砰，啪塔啪塔啪塔砰"状态无法自拔——玩过之后你就知道我在说什么了。

3.去一次图书馆来回需耗时一个半小时，看一本不算太厚的书需耗时两到三小时，这么算起来，性价比应该还是挺高的，但是为什么我越来越懒了呢……



本期个人签名

人生短暂，流水高山，难逢是知己



★随着《失落的奥德赛》的爆机，年末游戏大潮对我来说已经基本结束。我的生活终于又可以恢复到正常节奏中去了。

★我的澳版《使命召唤4 现代战争》没能赶上这次美版升级，暂时与用美版的战友们失去了联络。看着战友们一个个大开杀戒的英姿，心里那个恨啊！

★"每天30分钟，即可收到完美健身效果！"据说这是一个来自澳大利亚的最新科学健身法，N多人极力向我推荐。想想倒也觉得挺美的，不过价格就……希望有谁能自愿担当小白鼠现身说法一下。（笑）

本期个人签名

《あなたがいる限り ～A WORLD TO BELIEVE IN～》——伊藤由奈×席琳·迪翁，太赞了！

★熟悉的角色、熟悉的声音以及熟悉的系统，《式神之城III》真是让人倍感怀念。可惜现如今射击游戏的前景令人担忧，这一系列还能够走多远呢？

★《SD高达》缓慢推进中，发现大型主舰在战场上真的是有诸多不便，不过炮台的作用倒是明显得多。目前16为了几台高端MS正在痛苦地练级攒钱中……

★明年春季放映的《超时空要塞F》貌似还不错，不仅战斗场面以及画面效果都有了华丽的进化，剧情方面也非常令人期待（不像《Zero》那样神棍了……），"系列二十五周年纪念作"这一名号真是当之无愧呀。



◀新年大家都计划怎么过呢？



本期个人签名

有困难要上，没困难制造困难也要上



□因为工作的原因，我不得不离开宝宝和他的妈妈(也就是我的太太)，至写下这段文字的时候已半月有余，每天的思念之情溢于言表。我是个很不称职的父亲和丈夫，我没有足够的能力给予我所爱的人我所想给他们的一切，每每想到这里就会感到深深地自责与愧疚。从来都是生活所迫，但生活从来没有被抓住过。

△和我同龄的玩家应该记得小时候有一部日本特摄片叫《恐龙特急克塞号》，其风靡程度不亚于今天的《奥特曼》。印象最深的就是那一套霞光号玩具，那天在网上看到有卖，本想买一个来实现小时候的梦想，结果一看价格，梦想顿时成为了幻想……

○有一件事情连我自己都难以相信——我大概是目前编辑部惟一没有碰过《COD4》的人，原因是我一直没有买到X360的美版游戏，每天中午纱迦和Gouki在吃饭的时候不停地在我耳边念叨昨晚杀了多少人升了多少级之类的战斗经验，我知道你们是故意的，你们等着，等我买到游戏我就……(以下省去N多字)

×托levelup.cn的方寸帮忙买了一个很无聊的小玩意儿，我都不知道该怎么去形容它——大家有没有玩过那种电器包装的带小气泡的塑料薄膜，把那些小气泡一个个捏破很有一种特别的快感——这个小玩意儿可以说是永远也捏不完的小气泡，除了正常的破裂声之外，每捏一百下还有特殊声音，例如狗叫笑声放屁声等，实在是无聊人士谋杀时间必备佳品……



▲你能一眼看出他是谁吗？他就是当年饰演"宇宙无敌克塞"格吾的大西彻也，如今的他是一名专业的高尔夫球教练，脸上依稀还能看出当年"克塞！前来拜访！"的神勇。

本期个人签名

Do what you like and fuck the rest.



千年之梦

小说回廊 FICTION HALLWAY

文 玛娜 美编 NINA

失落的奥德赛剧情小说



沃尔高原已经被战士们的血液染成了赤红色。

战士们的尸体在苍茫的大地上仍清晰可见，过去几天中连绵的暴雨并没有洗净这股战争的腥气，战场上随处可见的断壁残垣、枪林箭雨只是平添了一份肃杀之气，就连遮蔽了天空的浓厚乌云也没有让拼争与厮杀稍为冷却。

在过去的几个月里，魔导共和国乌勒与冈多之间的战火已经几乎蔓延了半个大陆，在这场声势巨大的战争中，两国都投入了巨大的战力与财力。

身着金黄色盔甲的乌勒共和国魔装步兵发起了新的一轮攻击，他们的目标正是冈多的黑色军团。

以坚固无比的铁甲兵而闻名的黑色军团是冈多最令人闻风丧胆的一支力量，在整个大陆的传说中，即便是高威力的弹药也难以穿透他们的盔甲，当敌人向他们发起攻击的同时，也就是吹响自己绝命号角的时刻——黑色的巨剑将会毫不留情地将敌人斩杀在手下。

乌勒共和国魔装步兵的攻势果然在黑色军团的阻挡下停滞下来，和黑色军团相比，魔装步兵那厚重的盔甲简直就像脆弱的泡沫一般。

但是冈多的王牌还不仅仅是这些。

随着一阵轰鸣声响起，几个魔装步兵的脸上突然显出一股惊讶的神色，情不自禁地向后退了几步，黑色军团的后方，几架巨大无比的装甲车正向着乌勒共和国的阵地驶来。这种装甲车的两翼是两座巨炮，中央则是一条长长的吊臂，依靠魔导能量运作，具有极其强大的破坏力。

与此同时，巨大的魔导力由战场的上方袭来，汇聚成一股幽蓝色的光芒。受到这股强大的魔导力影响，乌勒共和国的魔装步兵纷纷倒在地面。

只有一个男人仍然站着。

在这个血肉横飞的战场，他却没有穿戴任何盔甲，手中那把银色的长剑，看上去就是他惟一的武器。

男子抬起头来，凝视着逐渐逼近的装甲车，身影一晃，剑身已然刺入冲来的敌人体内，平常的如同随手拔去一根草叶。

将挡路的黑色军团削倒之后，男子轻身跃起，在空中转了个身，将银剑深深地插入装甲车的枢纽装置。

装甲车的动作就在这一瞬间停滞，错乱的电流在装甲上四处奔涌，几声剧烈的响声之后，冈多的移动碉堡瞬间便化为了一堆废铁。

男子已在远离装甲车的数十米之外，被眼前景象所震惊的黑色军团这才缓过神来，聚成一个包围圈纷纷将男子包围在中央。男子扫视了一眼身旁的军团，并不动





弹，冈多的士兵们也不敢贸然向前，形成了一个僵持之势。

与此同时，一阵红光笼罩住了蓄势待发的士兵们，在被乌云所密布的天空之中，赤红色的热浪由云层的缝隙中散射出来，伴随着阵阵硫磺般的气味。士兵们被这前所未见的景象所惊呆，全然忘记了面前的敌人，抬起头来盯视着那片撕裂了云层、并且仍在以惊人的速度不断扩大的红色区域。

一股强烈的不安扼住了所有人的内心。

红色的区域愈发庞大，转眼间已经从云层中露出了全貌，向着地面降临而来，热浪瞬间扑到了所有人脸前。

那是自天空降下的灼热的陨石。

陨石准确地坠落在沃尔高原上，将地面砸出一个巨大的坑洞，化成彤红的岩浆流蹿在整个高原之上，将四散而逃的士兵们卷入其中，一块、两块……如雨点般接连落下的陨石不断坠落在本已被染成赤红色的战场之上。

整个世界就像是一个巨大的熔炉。

第一章 被诅咒的男人



如果不是亲眼所见，驻守后方而从沃尔高原惨剧中逃过一命的乌勒共和国士兵怎么也不会相信，在那场超越了人类想像极限的小行星撞击事故之中，居然还有人存活下来。

毫发无伤。

而那个可怕的男人——魔装步兵第17小队长，凯姆少尉——现在正坐在开往乌勒共和国的装甲车上，等待着评议会的召见。

几个士兵用眼角偷偷地扫视着大步踏入装甲车中的男子，衣服虽然沾满了污垢，身体却看不到任何伤口，头发并没有像其他士兵一样剃成3厘米长的短发，而是随便地顺着耳朵理到脑后，身形保持着适当的肌肉，高大却不显壮硕，比起士兵来说，他显然更像是一个训练有素的刺客。

特别是那双看不出情绪起伏的眼睛，就像一只正在静静等待的鹫。

凯姆并没有因为士兵们的议论而感到不快，逃兵、欺骗、谎言……诸如此类的非议他已经面对得太多，真正吸引了他的注意的，是独自坐在装甲车尽头的一个女人。

黝黑的肤色、黑棕色短发，以及没有任何伤痕的身体。

凯姆轻轻在短发女子面前停下脚步，对方也警觉地抬起头来。见到凯姆的刹那，一个诧异的表情自她俊俏的面孔中浮现出来。

就如凯姆所感觉到的那样，对方显然也有同样的直觉。

一种类似于同类吸引力的直觉。

“她是所属第43魔导师团的塞丝·巴尔莫亚准尉。”正在关注着两人的医疗兵轻声介绍道，“她和你一样，也没有受伤生还下来了。”

凯姆不置可否地点了点头，在塞丝对面的空座上坐下，闭起双眼，为这些天来因战争而疲惫不堪的身体稍作修养。他敏锐的第六感可以感到对方的视线，但是凯姆并没有睁开眼睛。

等待着他的事情还有很多。

面对目前的最新战况，乌勒共和国已经立刻召开了紧急评议会商讨对策事项。沃尔高原遭遇小行星坠落事件之后，无论是冈多还是乌勒都已大伤元气，加上一直对整个大陆虎视眈眈的高扎王国的威胁，冈多甚至已经提出了停战协议以免遭到他国的乘虚而入。

乌勒共和国也不得不考虑停战的事宜了。

在魔导产业革命之后，首先掌握了魔导能源并进行了一次社会大变革的乌勒共和国曾经是整个大陆国力最强盛的国家，但是随着冈多和高扎的崛起，这份优势愈发减弱，更让议会长感到头疼的是，种种迹象都显示着站在冈多背后的正是高扎王国，两国间私下进行的枪械买卖几乎已经完全证实了这个假设。

“这么看来，冈多也是高扎利用来削弱我国战力的棋子吧……”

议员纷纷发出了议论声。

“那么，小行星的坠落也是高扎一手策划的？”穿着白色贵族服的臃肿男子问道。

“不……关于小行星的坠落，我这里收到了一点值得注意的情报。”戴着一只夹鼻眼镜的议员轻轻推了推眼镜，将视线投向议会长的方向，“这场事故的起因是巴乌斯海上的魔导建设基地失去了控制，大量魔导力流出导致了空间突变。”

“冈伽拉？魔导建设基地是由你负责管辖的，你有什么要说的么？”

议会长闻言高声询问。

“没有，魔导建设基地的一切都很顺利。”被称为冈伽拉的男人面无表情地答道，与乌勒最高等级的魔导士这个名号不相符的是他有如武将般健硕的身躯和刚毅的面孔。

冈伽拉长久以来一直寻找着一个可以有效利用魔导能源、并将其能量发挥至最大的方法，而魔导建设基地就是他找到的方法，在这个节骨眼上，这个不利的消息对他无疑是场巨大的打击。

议会长罗古希安皱了皱眉头，没有说话，在受到了小行星的袭击之后，乌勒确实需要魔导建设基地所能带来的巨大魔导能源，现在不是评价魔导建设基地在道义上的是非的时候，事态与时代都需要它的参与。

但是罗古希安从来都不是只知道考虑这些利益的人。

在他的眼中，那些坐在议会中的议员们其实并不清楚魔导建设基地可能带来的结果，特别是负责人冈伽拉，他对魔导建设基地的执著可以说近乎于狂热。

“魔导力是一把双刃剑……更何况现在关于魔导建设基地的流言实在是太多了。”议会长环视一眼会议室，做出了自己的决定，“我认为，还是暂时停止建造魔导建设基地，等到确认小行星事故与它没有关系再重新动工，你觉得如何，冈伽拉？”

清晰可见的震怒从冈伽拉的眉心中发射出来，不过老练的他很快就重新让表情恢复了平静。

议会长并没有理会冈伽拉的情绪，而是将视线投向了跟着几个士兵一同走进会议室的男子。

在乌勒高原的小行星事故中毫发无伤幸存下来的不老不死的男人，乌勒共和国的雇佣兵。

罗古希安并不清楚这个男人怎么得到不老不死的力量，也不清楚这个男人在成为雇佣兵之前到底做过什么——甚至连凯姆自己都不知道，他来到乌勒之前的记忆就像被风吹过的沙地一样，只剩下可怜的一点点残渣。

不过罗古希安并不在乎这些，他在乎的是凯姆到底能做什么。

“少尉，我已经确认了你是不死之身，所以有一个特殊使命交托给你。”

凯姆抬起眼来正视着议会长，他能预感到接下来的任务并不轻松。

“前往魔导建设基地。”议会长一字一句道。

在不久之前，乌勒与魔导建设基地建造现场之间的通讯毫无缘由地突然中断，本已经是议会长心中隐患所在，再加上这次的魔导力泄露事件，事态已经到了不能坐视不理的地步。

但是罗古希安无法贸然将乌勒的士兵们派遣到随时可能出现魔导力泄露的现场中去，凯姆的出现无疑帮他解决了最大的问题。

相比起来，冈伽拉可不那么如释重负，他没有想到议会长对魔导建设基地的终止要求居然来得这么彻底。



“议长阁下……我之所以建造魔导建设基地，完全是为了国家、为了人民……”

“够了，具体的还是等少尉的报告再行定夺吧。”

面对着决心已定的议会长，冈伽拉只好默默地退到一边。

“不只我一个人。”

凯姆突然开口道，比起那30岁不到的面孔来说，这个声音未免太过低沉沙哑。

议会长没有明白他的意思。

“在沃尔高原上存活下来的不只我一个人。”凯姆重复道，“还有一个不死者，她叫巴尔莫亚。”



第二章 王族的血脉

有人正在跟踪自己。

凯姆轻轻地从街心公园的一面镜子下走过，穿着白金色交杂外套的那个男人果然还跟在身后，虽然他一直在和沿路的女性若无其事地聊天，但是这种微末的伎俩对凯姆来说简直太容易看穿了。



快速闪到一个拐角之后，男人果然停止了聊天，探头探脑地跟了过来。

紧随其后的，就是一只有力的手快如迅雷般抓住跟踪者的脖子，将他提起压在墙壁之上。

“等等……等等、等……”跟踪者慌乱晃动着双腿，喉头的压迫感让他的话变得支离破碎。

“为什么跟踪我。”

“你、你是凯姆·阿拉格纳吧？”男人大声叫道，“是冈伽拉那家伙让我来找你！”

凯姆盯视着面前的男人，手上的力道并未减弱。

“是真的！真的！冈伽拉要你到他的府邸去一趟，有很重要的事情！”

凯姆松开手指，让男人从高处摔到地上。

冈伽拉要找他去，无疑为的就只有那一件事。

冈伽拉现在正处在最不得意的境况之中，他的魔导建设基地被迫中途停止，身为评议员的资格被暂时剥夺，甚至连自己的府邸都在士兵的密切监视之下，而这一切的始作俑者，都是议会长罗古希安。

不过冈伽拉并不为此担心，失势不过是一时罢了，他很快就会得到比之前所拥有更多的东西。

只需要把握好眼前的机会。

“冈伽拉，这种变相软禁是太过份了一点，罗古希安议会长那里我会去向他抗议的。”

“微臣诚惶诚恐，图尔坦殿下……”冈伽拉恭敬地伏下身去，向着图尔坦王子行了一礼。“看到殿下已经成为这么值得依



赖的人，死去的先王一定会感到欣慰的。”

“和父王比起来我还差得太远了。”图尔坦轻声道，“而且现在已经实施了共和制，我只不过是一介市民罢了。”

“不，殿下体内伟大的王家之血是不会改变的，我认为称呼殿下是最适合的。”

“这种鼓吹君主专制复辟的话还是不要再说了……”图尔坦慌忙阻止了冈伽拉。

冈伽拉小心地抬起眼来，观察着图尔坦王子的表情，正如他所料一般，七分的慌张、两分的故作镇定，还有一分掩藏起来的欣喜。

嘴上说着自己只不过是普通市民，其实还不是想重新当回一呼百应的国王。

冈伽拉控制着自己得意的情绪，将话题拉回到正题之中。

“总之，殿下为了微臣的事情特地来访，已经让微臣感动得不知道该说什么好了。”

“不不，这是应该的。你为了魔导力的利用发展做出的成绩我都看在眼里，我绝对不允许罗古希安中止魔导建设基地的建造。”

图尔坦紧紧皱着眉头，开始在屋内来回走动。

“魔导建设基地将会使魔导力能源大幅增强，是人民得到超越现在的优越生活的保障，建造魔导建设基地是为了我国的发展，他们的目光都太短浅了！”

“殿下能够体会微臣的一片苦心，对微臣来说已足矣。”

图尔坦停下脚步，注视着恭敬的大臣。

在乌拉的先王遇刺身亡之后，由君主专制到共和制的转变在实质上已经将他的所有权力架空，他并不想碌碌无为地度过自己的一生，为此，图尔坦决定做出一些事来，证明自己可以做到和先王一样事。

而他惟一的筹码，就是仍然拥护自己的冈伽拉。

图尔坦离开冈伽拉府邸钻进自己的专车时，凯姆刚刚从街心花园走到大门外。

轻轻推开冈伽拉书房的房门，乌拉共和国第一的魔导士早已在房内等待着他。

凯姆走过去，单膝跪地，礼貌地向冈伽拉行了个礼，但是，他很快就发现屋里不只他们两人。

“请稍等。”

凯姆站起身来，走到书房的一边，拔出腰间的佩剑，将剑尖对准屋里的另一个人。

之前在街上跟踪自己的男人。

“为什么你也在这里？”

短短一个小时内，两次被同一个人挟持，对方的表情也实在有些尴尬。

“凯姆，等一下，杨森是自己人。”冈伽拉走过来，“我想让他和你一起去魔导建设基地调查。”

凯姆紧盯着那个被称为杨森的男人，片刻，才将剑收回剑鞘。

“我觉得这次调查只有你和那女人，实在是太危险了……”

“怎么说？”

“那女人以前曾经是海盗。”冈伽拉闷声道，“不知道她是通过什么关系进入我国正规军任职，不过关于她的历史目前一概不知。杨森和你一起行动，也可以牵制那女人，他对付女人还是很有一手的。”

凯姆并不怀疑冈伽拉的话，此刻已经大大咧咧坐进沙发里的杨森看起来确实有着出类拔萃的轻浮。

“凯姆，我能够信任的部下只有你一个人，这件事就交给你了。”冈伽拉靠近凯姆的耳边轻声道，“魔导建设基地是我梦想的结晶，我希望可以依靠你的不死之力了解真正的问题所在。”

“我明白。”凯姆点头示意。

他一定会用自己的双眼，好好地看看在那里究竟发生了什么。



第三章 消失的记忆

调查魔导建设基地是一件相当麻烦的任务，虽然没有人说出来，但是每个人的心中都如明镜一般。

调查魔导建设基地的实质是议会长想借着魔导建设基地的问题弹劾冈伽拉，在确定魔导建设基地的利弊之前，它已经率先成为了一场政治斗争的工具。

但是这些麻烦对于凯姆来说并不存在，历经千年而能不死的肉体赋予了他追求与见证真实的能力，生存在这个世界上的千年之中，他曾经见证无数国家的兴起和衰败，见证了无数历史背后隐藏的肮



脏，而这，可能也正是罗古希安所希望见到的。

虽然现在，凯姆已经不记得过去的漫长岁月中曾经发生的事情，曾经延绵许久的苦痛与快乐全部消退殆尽。

塞丝也一样。

除了自己曾经是一个海盗之外，什么也想不起来。

用她的话来说，“两个同样不死的人，同时失去了记忆，这其中一定有什么问题。”但是凯姆并不想追究这些问题，过去的一切为什么不让它干干脆脆地过去呢。

只有忘却，才是像他们这样的人生存下来的惟一方式。

“嘿，嘿，前面的两位，我有个不情之请你们可以听听吗……”

凯姆回过头去，杨森正弓着腰在崎岖的山道上一步一摇地向前迈动小的可怜的步伐，三人之间已经拉开了一段漫长的距离。

塞丝却像是什么都没听见一样，大步流星地在山路上一路狂奔，很显然，她是在借机报复出发前杨森的行为。

在让凯姆和塞丝苦等了半小时后，杨森才醉醺醺地带着一群酒吧的女人赶到了集合地点。

稍微给他一点惩罚也是应该的。

不过虽然这么想，塞丝却也不是那么坏心眼的人，没走多远就忍不住开了腔。

“真烦人哪！你要干吗？”

“都说了几遍了……我们在小屋里休息一会吧。”指着不远处建造在山中的小木屋，杨森可怜兮兮地望着塞丝，尽管他的原则是不在好女人面前露出窘态，不过现在这个时候也顾不上这么多了。“……我和你们不一样，我可是个普通人哪。”

“怎么样？”塞丝望向凯姆。

“休息吧。”凯姆微微点头，自从从乌勒共和国启程之后，已经连续跋涉十多个小时没有休息，对于一个普通人来说，塞丝的这些小惩罚可真不是件轻松事。

小木屋里比外表看起来干净得多，过往的旅客没有给这里留下什么垃圾，虽然床上只有一个孤零零的枕头，不过疲倦的凯姆仍然迅速进入了梦乡。

焦黄的烛火照在三人的脸上，感觉到凯姆的呼吸声渐渐均匀之后，杨森翻身从床上坐了起来。

出发之前的那天，凯姆离开冈伽拉书房之后，冈伽拉悄悄交给他一个小小的黑色珍珠。

“听好了，凯姆和塞丝，不管是哪个，只要回忆起以前的事情，你就用这个……”

而现在，那个小小的珍珠就躺在杨森的手中，散发出不可思议的光芒，杨森看了熟睡的凯姆一眼，长久地端详着手中的东西。

命令自己沿途监视这两人的冈伽拉，到底在计划着什么？

自视识人入微的杨森也无法看穿那个男人的想法，这让他感到难以言喻的不安。

一阵悉嗦声自杨森的右边传来，塞丝原来也没有睡着。

“……我、我只是有点失眠。”杨森匆忙解释道。

“……真的仅此而已？”塞丝紧紧盯着杨森。

“嗯，真的。”

杨森不知道塞丝看到了多少，只知道她的眼神让自己如坐针毡，匆忙应了一声，便翻身躺倒佯装入睡。

塞丝仍然坐在床上。

透过昏暗的烛火，可以看到凯姆的额头接二连三钻出了几颗汗珠，安详平静的表情渐渐被痛苦所取代。

很快，几声压抑着的呻吟声从凯姆的喉头发出。

塞丝不知道凯姆的梦中有什么，但是她知道，那里充满了永无止境的别离与背叛。

在过去的一千年里，凯姆并不都是一个人。他像普通人一样娶妻生子，像普通人一样认真去爱，努力生活，惟一不能像普通人一样的是，凯姆只能亲眼看着自己的爱人慢慢老去，离开自己，到达一个他永远也不能去的地方。

他无法告诉每一个自己爱过的人“在天国等我”，也无法若无其事地说出“总有一天我会去哪里陪你”。

长生不死，就意味着必须经过无数的悲欢离合。

但是在这些过去中，他最不能忘怀的就是那两个人。

名叫莎拉的妻子，还有自己的女儿莉尔姆，无数次，她们都出现在凯姆的梦中，不断地提醒他过去发生的事情。

那是一个海边的高崖，很久之前，凯姆经常带着莎拉和莉尔姆坐在刚长出的野草上野餐，远处的海潮轻轻发出阵阵嘈杂声，就像一片远离尘世的乐土。





凯姆还能清楚记得莎拉白皙面颊上架着的沉重镜框和一颗小小的黑痣，他曾奢望过可以与她共度接下来的时光。

因为莎拉也是一个不死者，和他一样，经历了千年时光的不死者。

直到那一天。

莉尔姆突然在家里消失了，当凯姆和莎拉冲到高崖的时候，她就站在那里，转过头来，露出了凯姆所不明白的表情。

接下来，莉尔姆轻轻向前跃去，消失在海与天的交接处。



那之后的世界，只剩下了莎拉在狂风中如芦苇般柔弱的白色脸颊，弥漫着如蛆附骨的绝望与痛苦。

那天的天气，就像是今天一样。

第四章 阴谋的开端

图尔坦正坐在自己的宫殿中，等待着即将到来的晚饭。

没错，是晚饭而不是晚宴，自从父王过世之后，图尔坦的宫殿里已经不再有晚宴了。数米长的豪华餐桌放置在宽大的房间正中，两排蜡烛正烧得旺盛，就像是和这奢华的摆设形成讽刺的对比一样，侍女端上来的开胃汤却只有浅浅的一小盘。

曾经热闹繁华的宫殿现在充溢着露骨的冷清。

图尔坦举起汤匙，轻轻搅拌着乳黄色的汤汁，映在汤汁中的影子看上去有些萎靡不振。

“你可以下去了。”图尔坦努力打起精神，向站在背后的侍女示意道，将汤匙送进口中。



“殿下！”

在这瞬间，宫殿的大门突然被人用力推开，冈伽拉无礼地冲了进来。

“冈伽拉大人……请停步！”

无视在背后一路追赶着自己的仆人，冈伽拉一路直奔到餐桌前。

“殿下，失礼了。”

说着，图尔坦还未入口的开胃汤和汤匙就被一双大手抛出了几米之外，乳黄色的液体全部流淌到了地毯上。

“冈伽拉……你，这是？”

“殿下，请稍等。”

冈伽拉示意图尔坦少安毋躁，从袖筒中掏出一只小小的老鼠，小心地丢在汤汁之中，嗅到汤汁香味的老鼠愉悦地蒲扇着自己的耳朵，开始享用这顿美味大餐。

“冈伽拉，你要做什么，回答我！”

“殿下，请仔细看。”

老鼠突然停住了吃东西的动作，如雕像般僵硬地站在原地，不出几秒，就翻着白肚倒在了一片汤汁之中，几根色彩艳丽的花叶从老鼠的腹中迅速长出，以难以想像的速度飞快膨胀，把整个老鼠的身体都包在了其中。

冈伽拉轻轻一挥右手，发出一团火球，将这难以说清是动物还是植物的东西全部烧尽。

目睹了这恶心而可怕的一幕，年轻的王室血统继承人早已吓得魂飞魄散。

“……冈伽拉……这到底是怎么回事？”

“不希望君主专制复辟的人做的好事。”

“但是……我并没有那样的打算。”

“这已经和殿下的愿望毫无关系了。”冈伽拉轻轻示意守卫将吓昏在门口的侍女拖出去，又将房门紧紧关起，这才正色道。

“评议会中既有沉醉在共和制带来的权力中堕落的一方，也有仍在怀念伟大先王统治的一方，现在的情况是，‘过去’和‘现在’这两股势力正在暗地中进行权力上的斗争，请殿下有所准备。”

突如其来的危机感瞬间压在图尔坦的身上，他未曾想到，权力的斗争这么快就已经找到他的头上。

“如果不是你及时赶到，我现在已经和那只老鼠一样了……”图尔坦扶住餐桌，死里逃生的脱力感、突然涌来的责任、暗涌奔流的权力争夺就如沉重的石头般全部压到了年轻的国王身上，冈伽拉很清楚，他那没有经过磨砺的肩膀，还远远不足以担负起这接踵而至的重压。

冈伽拉伸出一只手，轻轻地拍着年轻国王的肩膀。

“一切还有微臣呢，殿下。”

安抚了受惊的国王之后，冈伽拉趾高气扬地走出宫殿。

铺着红毯的漫长通道上，只有刚才端上汤汁的侍女恭敬地站在一边，只不过短短数分钟时间，她的脸上连一丝惊慌之情都已经不再。

冈伽拉走过侍女身边，随手将一袋金币丢在她的手里，这些金币足够买下半条街，不过对于她所做的事情来说，这些报酬并不算多。

一切导火线都已经安排好，剩下来的，就是最后的点火。

冈伽拉在侍女恭敬的行礼中走出王宫，一丝肆无忌惮的笑容在他的脸上慢慢燃起。

从远处看，魔导建设基地的上方与周围的天空呈现出了一幅截然不同的景象，就像是魔导力的泄漏而留下的痕迹。早在进入魔导建设基地之前，凯姆等人就已经大致可以猜到在这里曾经发生的事情。

进入建设基地之后，一切推断更是被面前的景象所证实了。

士兵们穿着厚重的隔离服，连眼睛都用眼罩紧紧地保护起来，整个基地的工作人员已经所剩无几。

“嗳！那边的那位！”杨森顺手拽住路过的一个技术人员，“你应该已经接到联络了吧，我们是评议会派遣来的调查队。”

“没有，前几天魔导机关出现了一些问题导致魔导力泄漏，通信装置已经不能使用了。”技术人员老实地回答。

“果然是这么回事……”杨森托着下巴道，“那么，小行星坠落的事呢？”

“小行星？什么小行星？总、总之我们已经尽了最大努力了。”

对方看上去似乎非常惊讶的模样，不，应该说他压根就不知道到底发生了什么。

“总之你们还是快点离开这里避难吧，目前我们还在努力抢修抑制魔导力的继续泄漏，不过……3天前那次失控就不是我们能力所能及的了。”

塞丝和凯姆对视了一眼，3天前，正是沃尔高原惨剧发生的那一天。

那一天，无数的灼热的陨石降落下来，夺走了无数人的生命，与他们不同的、只有一次的生命。

“海边的怪物受到魔导力的影响也开始攻击人类了，如果3天前我们走慢一步，现在我们也变成怪物了……”

技术人员仍在喋喋不休地说下去。

而且很快，凯姆就发现，这些诚实的技术人员提出的建议都是那么正确。

越是靠近魔导建设基地周边的魔导能源中心，空气中的魔导力就越来越浓厚，受到了这股魔导力的影响，周边的生物已经进化到了一个全新的形态，白齿森森的海鱼、全身电流的甲虫、在空中飞舞的水母……在人类享受魔导建设基地带来的永不枯竭的魔导力之前，这些动物们已经先大受裨益。

尽管它们可能自己也不喜欢。

几只巨大无比的巨虫在感到人类的脚步声后，匆忙从自己正趴伏的铁管上窜下去，躲进了下水道之中。尽管只是短短几秒，凯姆却清楚地看到它们正在做什么。

那些色彩鲜艳的蓝绿色巨虫，正趴在运输魔导力的管道上贪婪地吸食泄露而出的魔导力。

凯姆轻轻走过去，检查不断向外释放出魔导能源的管道，几只巨虫仍不死心地用坚硬的前颚试图在管道上挖出一条新的裂缝作为它们全新的营养供应站。

一阵嘈杂的脚步声突然传入凯姆听觉敏锐的双耳中，接下来就是几颗小石子自悬崖上轻轻滚了下来，虽然细微，但是塞丝也感觉到了事态的发展不妙。

从脚步声听来，悬崖上的人数至少在百人以上，统一着装、训练有素。

“不许动！”

洪钟般的巨大声音自悬崖上传来，一队手持弓箭的武装士兵居高临下地俯视着





三人，弓箭兵的首领微微伸出一只手示意士兵们做好射击准备。

“快点离开魔导建设装置，如果再靠近一步，我们就射了。”

白蓝相间的盔甲、装饰繁多的设计，是努玛拉的军队。

杨森已经发现了自己的失策之处，自从3天前的事故发生之后，建造在巴乌斯海上的魔导建设装置早已成为了各国间争相关注的敏感地区。

一群努玛拉的士兵从斜坡上冲下来，在三人面前围成了一个严密的包围圈，弓箭手也搭箭上弓，地处低处的这块平地，转眼间就已成为射猎的猎场。

“没有别的办法了，杨森。”塞丝举起刀来，挡住先行部队的攻势。“这里由我和凯姆挡着，你点火引爆泄露的魔导力！”

“嗳、嗳嗳！你是开玩笑吧！”

“杨森！快！”

仲剑砍倒几个冲在最前面的努玛拉士兵，凯姆催促道。

“好啦好啦，我知道了……”

横下心来，杨森默默念起咒文。一团火球被释放到充满了魔导力的空气之中，掀起了一阵巨大的爆炸，将蜂拥而来的一群士兵吹翻到数十米之外，就像是一个鞭炮被引爆带来的连锁反应般，周围接二连三地传来一阵阵爆炸的气浪。

魔导所带来的爆炸还远远没有就此结束。

由基地中释放出的巨大电流让基地高塔的顶端亮起了一片刺目的光芒，穿透了天空浓厚的云层。

在很久很久以前，凯姆记得，自己也曾经看到过这样一片被白色光芒所包围的世界……

在那片光芒的照射下，三个人不知道什么时候起，渐渐失去了意识。

第五章 黑珍珠的秘密



“你害怕吗？”

杨森抬起头来，正对他的，是凯姆一如既往认真却又乏味的面孔。

“啊，有点。”杨森犹豫片刻，自嘲地点了点头。

这种状况会害怕也是当然的吧。

被努玛拉的士兵抓住本就是一大失误，更何况现在又是被三人分开关在吊在半空的笼子里，虽然努玛拉在女王的统治之下一直以来都奉行闭关锁国的和平原则，但是在魔导建设基地这样的敏感地区被抓也不是用“没有关系”四个字就能掩盖过去的小事。

“我也是。”凯姆轻声道。

完全出乎杨森意料之外的答案，但是凯姆的脸上，却丝毫看不出开玩笑的痕迹。

伴随着一阵脚步声，之前在高崖上见过的士兵首领迈着洋洋自得的步伐踏进了关押着三个人的房间里。

虽然是个浑身肌肉的光头黑壮汉子，脑袋上却戴着与外貌极其不称的华丽饰品，让人难以想像造物主的创造力怎样能将这两样截然不同的东西凑到一起。

但是，光头黑壮汉子却似乎对自己感到无上的自豪。



“我是卡卡那斯将军！女王陛下任命的努玛拉全军统帅，我说的话，就代表了女王陛下的意思！你们是乌勒共和国的人，在那里想要做什么？”

“我们……”

塞丝迅速接过了杨森脱口而出的话。

“只不过是游客罢了！”

“对对！游客游客，我是丈夫，那边那个是我的妻子。”

“想糊弄我？嗯？建造在那里的魔导建设基地，和前几天小行星坠落事件有关系不是么。”自傲的将军环视着关在笼中的三人，“你们真的什么也不知道？”

“所以说，我们只不过是游客而已。”塞丝接道。

卡卡那斯死死地盯着三人，看来从他们的口中暂时问不出什么重要的情报，而且现在将军也没有时间和他们穷耗，由于爆炸而引发的放电现象让努玛拉的白色巨轮受到了难以修复的损伤，他不得不放弃之前的作战计划，返回努玛拉王国。

反正只要把这些人带回去，要让他们说实话的方法，卡卡那斯多得是。

几只机械手臂伸出来，将三只吊笼拉起，投入白色巨轮的监狱之中。

巨轮鸣起一声长嘶，向着远在大洋另一端的国度驶去。

在千年女王敏·努玛拉统治下的白色神秘国度，努玛拉王国。

噩梦再一次环绕了凯姆。

无数次，同样的场景一次又一次的上演。不管他怎么努力，也无法抓住跃下悬崖的莉尔姆。

只差那么几厘米。

天堂和地狱之间的几厘米。

凯姆轻轻扶住莎拉因悲伤而站立不稳的身躯，将她抱入怀中。

她就像一棵随时都会折断的小草一样，在海边吹来的狂风中不停摇晃，脸颊冰冷。

但是，这一次的噩梦却不一样。

在这一次的噩梦中，还有第四个人的存在，一个充满了恶意的视线自始至终都看着凯姆。但是凯姆却看不到他的面容，只有一个模糊的人影站在远处的山崖上，一直静静看着发生的一切。

期待着这可怕的一切。

凯姆睁开了眼睛。

就像每次梦醒之后一样，额头已经被冷汗所濡湿。

视线迅速扫过周围，他现在所身处的是个再普通不过的监狱，塞丝正趴在不远处的地面昏睡，监狱之外有个守卫不停徘徊，整个监狱只有他们三人，犹如置身一片死寂之中。





在这样的寂静中，他的喘息声听起来无比沉重。

凯姆支起上半身，闭上眼睛靠在栏杆上，这些天来，那个梦境变得越来越真实细致，就像即将要破茧而出，而他却害怕着回忆起完整的过程。

“莉尔姆是谁？女人的名字？”

杨森坐在监狱里的一条长凳上，他已经注意了凯姆很久。

“不知道……”凯姆轻轻压着隐隐作痛的额头，“只是每次做梦的时候看到……都觉得非常痛苦。”

“看来还差一点点就能全部想起来了啊。”

“想出来了又怎么样？”凯姆轻声道。

“你还真是彻底的悲观主义呢……”杨森禁不住挠了挠头皮，他实在无法想像这些不死者的想法。

不过换个角度来说，已经生存了千年的凯姆，和他的想法何止相差了几辈人。

凯姆疲倦地站起来，身体的重量仍然压在栏杆之上。

“或许完全忘记了过去反倒更好……”

“够了！”

塞丝翻身从地面爬起来，她早就已经清醒，只是一直在静静听着两人的对话。

“过去的回忆，慢慢地想起来不就好了么，为什么要强迫凯姆呢。”

“嗯……抱歉。”看着显然有些动怒的塞丝，杨森干脆地闭上了嘴巴，三人陷入了一片沉默之中。

片刻，杨森从口袋中掏出一个黑色的球体，高高举起在两人面前，在光亮之下，黑色的珍珠散发出一阵诡异的色彩。

杨森曾经追问过这个黑珍珠的用处，冈伽拉只是露出了一个胜券在握的微笑。

“这是魔导力的结晶，话只能说到这里，你只要把它丢到那两个家伙的身上就行了。然后，他们的记忆就会再度混浊起来，过去的回忆都将沉到黑暗的深渊里去……之后，我会付给你3倍的报酬。”

冈伽拉如果知道了现在发生的事情，一定会觉得开心，即便没有他的要求，事情的发展也仍如他所希望。

“……既然凯姆不希望回忆起过去的事情，那么这个冈伽拉给我的东西也就没有使用的必要了。”

杨森摇晃着手中的黑珍珠，自言自语道，手臂轻轻划出一道弧线，将黑珍珠丢向监狱之外的守卫。

撞击到守卫的刹那，黑珍珠变成了一股紫黑色的烟雾，将守卫包围在内，连一句呻吟都没有，那个还不明白状况的守卫就倒在了地上。

“啊呀呀……死了吗？”

等待许久，守卫仍然毫无动静，杨森不禁露出了讶异之色。

又过了摸约几分钟的时间，守卫若无其事地爬了起来，站回原地。静静地打量了周围片刻之后，可怜的守卫轻声对着监狱中的三人开了腔。

“请问……不好意思，我在这里是要干什么？”

“什么？那家伙……把自己的工作忘了。”塞丝大惊小怪地惊呼起来。

“暂时性的记忆丧失。”凯姆轻声解释道，“那个珠子是魔导力的结晶。”

“冈伽拉那家伙……”塞丝轻轻皱起眉头。

“那个……请问，我在这里到底是要干什么呢？”守卫犹豫了片刻，再度追问道。



“好啦，你是这个军队的士兵。”

杨森不耐烦地答道。

“原来是这样啊，那么为什么……”

士兵好像有点明白了，但还是不太清楚目前的状况。

“听着，是这样的。我们只不过是普通的游客，不过因为一些错误被关到这里了。”杨森轻轻示意其他两人不要说话，开始向失忆的可怜士兵灌输自己的说法。

“但是……”

“喂喂，你不就是为了把我们放出来才到这里来的吗？”杨森眼睛也不眨一下地说着自己随口编造的谎话。“如果我没记错的话，你的上司刚命令你赶紧还那些可怜的游客一个自由之身吧，不过你慌慌张张走过来，突然撞到了脑袋，然后就把自己的任务忘记了。”

“啊……那真是太抱歉了。”士兵似乎有些不好意思，低下脑袋害羞地道歉。

“算了，就是那个开关，是魔导机关，用你身上挂着的东西就可以打开了。”

士兵摸了摸挂在身上的钥匙，试探着靠近发着蓝色光芒的魔导机关，铁门听话地打开来。

杨森得意地露出了笑容。

但他所不知道的是，监狱之外，等待着他们的只有一片茫茫大海，努玛拉最大的白色战舰仍在回程的漫长路程中。

第六章 千年女王

和凯姆不同，塞丝对过去的回忆并不感到恐惧。

“我对自己的过去很喜欢，困难的事很多，但是如果因此而忘记那些好事，就太不值得了。”

数百年都与大海为伴的塞丝，在大海中所向披靡、连海盗都闻风丧胆的不死女海盗塞丝·巴尔莫亚，有着海的子民的乐观性格。

与千年女王敏·努玛拉的相遇，也是这些不能忘怀的好事之一。

“那是很久之前的事情了，像我这样的海盗居然被敏·努玛拉女王召入了王宫之中。”塞丝回忆着惟一不显得那么模糊的过往，当时，她也曾经走过努玛拉城漫长的台阶，听到了同样悠扬的竖琴声。

就和船顶花园正面对三人的虚掩的房门中，传出的竖琴声一样，一切都显得那么熟悉。

“女王和我说了很多很多，毫无芥蒂地聊天，说实话，真的很惊讶……像她那么伟大的人，居然会和我这样聊天。”

对于塞丝来说，那时所发生的一切都像是一场梦境。

在离开王宫的时候，努玛拉女王交给了她一件吊饰作为相遇的纪念。

吊饰还好好地躺在塞丝的口袋里，但是女王现在又会变成怎样呢，对自己来说意义非凡的这次谈话，对女王来说会不会只是不足挂齿的一件小事呢。

塞丝正在犹豫的时候，杨森已经伸手推开了房门。

“喂！喂！杨森！你干什么？”塞丝压低声音叫道。

“对我来说，好女人就像是不能错过的花朵一样。”杨森转过头来微笑道，“女王听起来就是个好女人呢。”

说着，杨森就迅速地蹿进了房间里，迅速把房门反锁了起来。

在房间之中，竖琴的音色更显悦耳，一个巨大的圆形平台高高立在房间正中，平台的中央被由天而降的一层薄纱罩起，隐约可以看见女王窈窕的身影正在其中。白蓝相间的地砖与绿色的藤蔓植物交相辉映，宛如身处尘世之外的蓬莱仙境。

越是接近平台中央，女王的身影就越是清晰，蓝色紧身长裙，高高挽起的赤红色中长发，修长的双手正以优雅的姿势弹奏着心爱的乐曲，专注于其中的女王，甚至没有发现有人接近自己的身影。

杨森并没有继续往前走，站在薄纱的空隙处，已经可以很清楚地看到女王的全身，他不禁压低了呼吸声，不想惊动面前的佳人。





一曲终了，女王轻轻抬起头来，面前的男子让他吓了一跳。

“等一下，我绝对不是什么奇怪的人！”见到女王转身欲逃，杨森慌忙伸手阻止。

“你是？”女王保持着警戒的动作，但是并没有逃开。

“请原谅我的无礼，女王陛下。”杨森轻轻跪下，恭敬地向女王行了一礼，“我叫杨森，因为被您演奏的竖琴声所吸引，才冒昧闯进了这里。”

“你到底来自哪里？战舰还在航行中……”

“听到这么美妙的音色，就算是海上其他船里的男子，也都会想长出一双翅膀来与你相见的。”

女王显然未曾遇到过这样的男子，她的警戒心不知不觉中已经烟消云散，只是好奇地看着杨森，露出一抹羞涩的笑容。

“终于看到你的笑容了。”杨森缓缓靠近女王，“不过……不知道为什么，你的笑容里总有一些挥之不去的寂寞，就像这竖琴的音色，如镜子一样将你的内心映射出来。”

“我的……内心？”

“温柔而温暖的内心……但是，却深深埋藏着悲伤之情，吸引我的，正是这音色中饱含的感情。”

女王静静地等待着杨森的话语，但是一阵晕厥突然传来，模糊了她的意识。

杨森轻轻抱起沉睡过去的女王，浓黑的睫毛在她的脸上投下了美丽的阴影，也挡住了几乎将杨森深深吸引进去的双眸。

“真是个好女人哪……”

杨森轻轻感慨道。

但是为了离开这艘巨轮，他不得不做出一些对女王失礼的事情。

注视着女王美丽的面容，杨森小心地将她从椅子上举起，但是，稍一分心，女王的脚踝撞上了立在一旁的竖琴，竖琴没有任何征兆地倒在了地上，发出一阵巨大的响动。

几乎就在同时，几队士兵闻声迅速涌出，包围了女王的房间。

努玛拉王国，全称为海洋独立国家努玛拉，位居大海旁的这个洁净国家中，子民们都在祥和的氛围中生活，据说它是在一千年前由敏·努玛拉女王亲手创建起的和平国度，所以敏·努玛拉女王也被称为千年女王。

很久之前，来自东方的部落曾经企图发起一次侵略，但是在人民的奋勇抵抗下终于以失败而告终，战争、侵略者与被人民的鲜血将国境线附近的一片森林染成了红色，在此之后，为了不让外界的战火沾染这片净土，努玛拉一直贯彻着不与外界相往来的原则。

尽管在魔导产业革命之后，整个大陆的国家都开始为了争夺魔导能源而疯狂发起对外战争扩张领土，但是敏·努玛拉一直认为，自己的坚持并没有错误。

战争永远都不会消失，但是却可以尽力避免，而她，为了不让鲜血再次流淌在大地上，宁愿付出远高过其他国家数百甚至数千倍的努力。

一阵急促的脚步声自走道的另一头传来，女王不用回眸都知道来的是卡卡那斯将军。至于他的目的，无疑是表达对于自己擅自将三个乌勒共和国的犯人释放的不满。

努玛拉女王并不后悔自己释放他们的决定，即便是在被其中那个名叫杨森的男子挟持之后，但是她一向平静的心却因此而荡起了轻微的波澜。

特别是对那个第一次真正听懂竖琴音色的男子。

“女王。”

卡卡那斯大踏步走到女王面前，弯腰行礼。

“不必多礼了。”女王轻轻颔首。

卡卡那斯也不客气，开门见山道：“女王，我已经得到情报，那几个家伙确实和乌勒方面有过联系。”

“所以呢？你的意思是？”

“既然已经能确定是乌勒的工作人员，还是把他们关押起来比较妥当，这样的话，在和乌勒进行交涉的时候，也算是我们的一个筹码。当然，在进行交涉之前，我们还能从他们口中得到魔导建设基地的情报。”

“魔导建设基地？”

“乌勒共和国建造的巨大魔导机关，像是有什么阴谋的样子。”自从魔导建设基地开始施工，卡卡那斯就已经开始暗暗关注了很久，“现在的乌勒对全世界来说，都将要成为一个巨大的威胁。”

“威胁？”努玛拉女王露出了疑惑的表情。

“嗯，沃尔高原发生的事故和魔导建设基地脱不了干系，这是我国情报部的结论，如果再让魔导建设基地失去控制的话，这样的事故还会再度发生，我军为了阻止这种惨剧的发生，应该向乌勒发起攻击。”

“你想挑起战争？”努玛拉女王这才明白卡卡那斯的用心。

她从来不曾想过，自己亲手将军政大权交到卡卡那斯的手中，他却打算以这些力量点燃战火。

卡卡那斯环顾四周，这才接道，“我已经下令从我们的白色战舰开始进行武装强化，将其改造为指挥海上战斗的旗舰，这些全都是为了整个世界。”

“绝对不行，我不允许这样的行为！”

“陛下，你的期望，难道真的就是国民所希望的吗？”卡卡那斯提高了声音，“陛下所推行的锁国政策也是，从魔导产业革命的发生到现在，已经走到一个极限了。”

“锁国是希望可以维持和平……”女王轻声道，面对着突然变得咄咄逼人的将军，女王并没有话来还击，因为这些确实也是努玛拉所面临的现状。



“听好，这是为了世界的和平，也是努玛拉应该采用的新国家体制的开端。”卡卡那斯逼近一步，几乎将女王堵在墙角，“我们在女王陛下的英明领导下，为和平而不惜动用武力。”

“武力……你不认为那很容易就会变成暴力吗？”

“比起小行星降落在努玛拉的国土上呢？只要一瞬间，仰慕着陛下的众多国民就会变成一片灰尘哦。”

卡卡那斯的眼神愈发狂热起来。

“与其让魔导建设基地为愚蠢的乌勒共和国所用，倒不如在我们努玛拉王国的控制下不是更好么，这样，努玛拉将成为世界上最强大的和平国度。”

女王不自觉地避开了卡卡那斯的视线，和平世界中早晚会孕育出对战争的狂热，她明白这一点，但是结果仍然灼烧着她的心灵。

“战争已经不可避免了，陛下。”

卡卡那斯俯瞰着面色苍白的女王，一字一句道。

那一瞬间，女王面前的世界被撕裂开来，无力地晕倒在地上。

她所全力维护的世界，在难以抵抗的力量下一片片接连破碎。

如果这就是时代的洪流所带来的必然，亲眼见证世界变迁的宿命对她来说，实在是太过残酷了。 **（未完待续）**



新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007 年 12 月 20 日～2008 年 3 月 13 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年12月21日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	736.49元人民币
100日元	6.50元人民币
100欧元	1059.37元人民币
100港币	94.41元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

极具创意的《啪塔砰》果然没有让人失望，游戏独特的操作方式和简单明快的画面表现很容易抓住玩家的眼球，让人一拿起来就放不下，不过可惜的是和《乐克乐克》一样叫好不叫座……12月底到1月的上旬，可供玩家选择的游戏比起前两个月少了很多。不过，游戏虽少但不乏精品，加入了卡片要素的《机战OG外传》一定伴随着不少玩家度过2007年。希望发售前紧急延期了一个星期的《凉宫春日的约定》这次可别再跳票了。

12.27 星之海洋 初次启航

PSP 角色扮演 | Square Enix | 4800 日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A



这次重制版采用了系列2 代的相关系统，所以从某种意义来说，玩家完全可以将其当作一款全新的游戏来体验。人物育成方面，购买技能书再通过技能点升级的系统再次回归，配合独特的"IC系统"玩家可以执行料理、鉴定、锻造等实用功能，并且根据角色不同的天赋，即便是同一功能也出现各种不同的效果，让尝试的乐趣倍增。战斗方面除了可以针对不同的敌人设定传统的战术和阵型外，还增加了全新的背后袭击、包围等提升战斗紧张感的要素，是今年角色扮演类爱好者绝不能错过的佳作。



12.27 超级机器人大战原创世纪外传

PS2 策略角色扮演 | Banpresto | 5800 日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 A



对于"《机战》系列"来说，2007年注定是旗下的"原创世纪"最为活跃的一年。在《机战OG合集》推出后不到半年的时间里，它的续作就以外传的形式再度热血登场。而这部即将发售的新作将会收录前作"机战OG2.5"中的全部内容。除了延续传统的战斗方式外，本作中还加入了可以欣赏机器人战斗动画的"自由战斗模式"以及更具革命性的"洗牌战斗者模式"。喜欢前作的玩家们可要注意了，千万不要错过这款发售在年末的《机战》盛宴，"钢之魂"将会在这款游戏中得到最为热血的诠释。



PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 12 月					
17 日	究极大越野 狂野疾驰	MX vs. ATV Untamed	THQ	竞速	59.99 美元
20 日	化解危机 4	Time Crisis 4	NBGI	光枪射击	11500 日元
31 日	Flower	Flower	SCEJ	桌面棋牌	日版未定
2008 年 1 月					
8 日	NFL Tour	NFL Tour	EA	体育	59.99 美元
15 日	薄雾	Haze	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
22 日	火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	EA	竞速	59.99 美元
31 日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	7990 日元
31 日	魔界战记 3	魔界战记ディスガイア 3	日本一Software	策略角色扮演	6800 日元
2008 年 2 月					
1 日	历史频道 血战太平洋	History Channel: Battle for the Pacific	Activision	主视角射击	59.99 美元
4 日	卡贝拉鲈鱼垂钓	Cabela's Monster Bass	Activision	体育	49.99 美元
5 日	双重世界 诱惑	Two Worlds: The Temptation	SouthPeak Interactive	角色扮演	59.99 美元
5 日	恐龙猎人	Turok	Touchstone	主视角射击	59.99 美元
5 日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	59.99 美元
12 日	冲突 拒绝行动	Conflict: Denied Ops	Eidos	主视角射击	59.99 美元
21 日	失落的星球 完全版	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	动作射击	6980 日元
26 日	暗黑地带	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99 美元
26 日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99 美元
2008 年 3 月					
4 日	战地双雄	Army of Two	EA	动作射击	59.99 美元
4 日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作射击	美版未定
4 日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99 美元
6 日	如龙 见参	如龙 见参	SEGA	动作	7980 日元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 12 月					
20 日	寒蝉鸣泣之时 碎片游戏	ひぐらしのなく頃に祭 カケラ游び	Alchemist	文字冒险	6980 日元
20 日	火影忍者 疾风传 终极觉醒 2	NARUTO－ナルト－疾风传 ナルティメットアクセル 2	NBGI	动作	6800 日元
27 日	超级机器人大战原创世纪外传	スーパーロボット大战 OG 外传	Banpresto	策略角色扮演	5800 日元
2008 年 1 月					
8 日	劲舞革命 迪士尼频道	Dance Dance Revolution: Disney Channel	Konami	音乐	49.99 美元
8 日	索尼克滑板竞速 流星故事	Sonic Riders: Zero Gravity	SEGA	竞速	39.99 美元
17 日	School Days LXH	School Days LXH	Interchannel-Holon	文字冒险	6800 日元
31 日	宿命传说 导演剪辑版	テイルズ オブ デスティーニ ディレクターズカット	NBGI	角色扮演	5800 日元
31 日	凉宫春日的迷惑	凉宫ハルヒの戸惑	Banpresto	文字冒险	6800 日元
31 日	放学后的白银旋律	放课后は白银の调べ	dimple	文字冒险	6800 日元
31 日	你的秋之回忆 Girl's Style	ユア・メモリーズオフ～Girl's Style～	5pb.	文字冒险	6800 日元
2008 年 2 月					
7 日	美少女梦工厂 5	プリンスメーカー 5	CyberFront	模拟育成	6800 日元
14 日	恋爱学院 the Origin	D.C. ダ・カーポ the Origin	Sweets	文字冒险	6800 日元
14 日	粉红毒血	ポイズンピンク	Banpresto	策略角色扮演	6800 日元
21 日	梦精灵 into dream	ナイツ into dream	SEGA	动作	3800 日元
2008 年 3 月					
6 日	奈落之城 柳和的第 2 次蒙难	奈落の城 柳和、2 度目の受难	日本一 Software	文字冒险	6800 日元
13 日	真实之泪	トゥルーティアズ－	Sweets	文字冒险	7980 日元

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 12 月					
20 日	啪塔砰	Patapon	SCEJ	动作	4980 日元
20 日	空之轨迹《完全版》	空の轨迹《完全版》	日本 Falcom	角色扮演	11400 日元
20 日	一步神拳 携带版 胜利之魂	はじめの一步 Portable Victorious Spirts	ESP	体育	4800 日元
22 日	埃及祖玛 法老王的挑战	Luxor: Pharaoh's Challenge	MumboJumbo	益智	美版未定
27 日	幻影战机	Xyanide ザイナイド	Ertain	射击	4800 日元
27 日	凉宫春日的约定	凉宫ハルヒの约束	NBGI	文字冒险	4800 日元
27 日	星之海洋 初次启航	スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー	Square Enix	角色扮演	4800 日元
2008 年 1 月					
10 日	零式舰上战斗记 二	零式舰上战斗记 二	Global A Entertainment	射击	4800 日元
15 日	极限冲刺 勇往直前	FlatOut Head On	Warner Bros.	竞速	29.99 美元
24 日	世界足球 胜利十一人 2008 无处不在	World Soccer Winning Eleven Ubiquitous Edition 2008	Konami	体育	4980 日元
24 日	公主联盟	ユグドラ・ユニオン	Sting	策略角色扮演	4980 日元
31 日	大战略Ⅶ Exceed	大战略Ⅶ エクシード	SystemSoft Aipha	策略	4800 日元
2008 年 2 月					
7 日	密码之魂 伊迪亚的传承	Coded Soul 受け继がれしイデア	SCEJ	角色扮演	4980 日元
7 日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの威胁	NBGI	策略	5800 日元
18 日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	竞速	美版未定
21 日	无双大蛇 携带版	无双 OROCHI	Koei	动作	4980 日元
21 日	太空侵略者 EX	スペースインベーダーエクストリーム	Taito	射击	4800 日元
2008 年 3 月					
3 日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	39.99 美元
4 日	战神 奥林匹斯之链	God of War: Chains of Olympus	SCEA	动作	美版未定
13 日	怪物猎人 携带版 2nd G	モンスターハンターポータブル 2nd G	Capcom	动作	日版未定

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年12月			
27日	高达无双 国际版	ガンダム无双 インターナショナル	NBGI	动作	7800日元
		2008年1月			
8日	NFL Tour	NFL Tour	EA	体育	59.99美元
22日	火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	EA	竞速	59.99美元
31日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	7990日元
		2008年2月			
4日	卡贝拉鲈鱼垂钓	Cabela's Monster Bass	Activision	体育	49.99美元
5日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	59.99美元
5日	恐龙猎人	Turok	Touchstone	动作射击	59.99美元
5日	魔法门之黑暗弥赛亚 元素	Dark Messiah of Might and Magic: Elements	Ubisoft	角色扮演	59.99美元
12日	冲突 拒绝行动	Conflict: Denied Ops	Eidos	主视角射击	59.99美元
18日	FIFA 街头足球 3	FIFA Street 3	EA	体育	59.99美元
26日	暗黑地带	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
26日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99美元
26日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
28日	偶像大师 Live For You	アイドルマスター ライブフォーユー	NBGI	模拟育成	6800日元
		2008年3月			
3日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	59.99美元
3日	学园坏小子 奖学金版	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
4日	战地双雄	Army of Two	EA	动作射击	59.99美元
4日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作射击	美版未定
4日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年12月			
20日	疯狂登高者	クレイジークライマー Wii	日本System	动作	5800日元
27日	交响情人梦 梦幻交响乐	のだめカンタービレ ドリーム☆オーケストラ	NBGI	文字冒险	5800日元
27日	人生游戏 Wii	人生ゲーム Wii	Takaratomy	桌面棋牌	6800日元
27日	汉检 Wii 汉字王决定战	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检 Wii 汉字王决定战	Rocket Company	益智	5800日元
预定	上海	上海	Success	益智	4800日元
		2008年1月			
17日	索尼克滑板竞速 流星故事	ソニクライダーズ シューティングスターストーリー	SEGA	竞速	5800日元
17日	超执刀 新血	ガドウケウス ニューブラッド	Atlus	动作	5800日元
22日	埃及祖玛 法老王的挑战	Luxor: Pharaoh's Challenge	MumboJumbo	益智	美版未定
24日	任天堂明星大乱斗 X	大乱斗スマッシュブラザーズ X	Nintendo	动作	6800日元
31日	家庭滑雪	ファミリースキー	NBGI	体育	5500日元
预定	手舞足蹈填字谜	ミブリー＆テブリー	SEGA	益智	日版未定
		2008年2月			
1日	MTV 变形金刚	Pimp My Ride	Activision	竞速	39.99美元
5日	学园坏小子 奖学金版	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
7日	御姐武戏 Revolution	お姐チャンバラ Revolution	D3 Publisher	动作	5800日元
26日	战火兄弟连 进军30高地	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	主视角射击	美版未定
28日	独家钓法 SEGA 钓鲈鱼大赛	ウチ钓りッ! セガバスフィッシング	SEGA	体育	4800日元
28日	不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	不思议のダンジョン风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	SEGA	角色扮演	6800日元
		2008年3月			
13日	死亡之屋 2&3 Return	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2&3 リターン	SEGA	光枪射击	4800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年12月			
20日	茶犬大冒险 梦想世界旅行	お茶犬の大冒险 ほんわか梦みる世界旅行	M.T.O	动作	4800日元
20日	最终幻想IV 重制版	Final Fantasy IV	Square Enix	角色扮演	5980日元
20日	网球王子 强力抽杀 天才版	テニスの王子様 Driving Smash! Side Genius	Konami	文字冒险	4980日元
20日	随身彼拉提斯	どこでもピラティス	Konami	体育	3800日元
27日	人生游戏Q DS 昭和生活	人生のゲームQ DS 昭和のデキゴト	Takaratomy	益智	4800日元
27日	人生游戏Q DS 平成生活	平成のゲームQ DS 平成のデキゴト	Takaratomy	益智	4800日元
		2008年1月			
3日	魔法工厂 2	ルーンファクトリー2	Marvelous Entertainment	模拟经营	4800日元
17日	触控头脑检定DS	タッチでズノーDS	SEGA	益智	3800日元
17日	马里奥与索尼克 北京奥运会	マリオ＆ソニック AT 北京オリンピック	Nintendo	体育	4800日元
21日	超级大战争 毁灭之日	Advance Wars: Days of Ruin	Nintendo	策略	美版未定
24日	可爱幼猫DS	かわいい子猫DS	M.T.O	模拟育成	4800日元
24日	紧急出口 逃脱大师DS	非常口 -EXIT- DS	Taito	动作	4800日元
31日	放课后少年	放课后少年	Konami	动作冒险	4980日元
		2008年2月			
14日	北斗神拳 北斗神拳传承者之道	北斗の拳 北斗神拳传承者の道	Spike	动作	4800日元
14日	数码宝贝冠军赛	デジモンチャンピオンシップ	NBGI	模拟育成	4800日元
14日	火影忍者 疾风传 大乱战! 影分身绘卷	Naruto-ナルト-疾风传 大乱战! 影分身绘卷	Takaratomy	动作	4800日元
18日	FIFA 街头足球 3	FIFA Street 3	EA	体育	39.99美元
21日	世界树迷宫II 诸王的圣杯	世界树の迷宫II 诸王の圣杯	Atlus	角色扮演	4980日元
21日	牧场物语 闪耀太阳与伙伴们	牧场物语 キラキラ太阳となかまたち	Marvelous Entertainment	角色扮演	4800日元
21日	超热血高校躲避球	超热血高校くにおくん ドッジボール	ARC System Works	体育	3800日元
21日	戏剧迷宫 樱花大战 缘因有你	ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	SEGA	角色扮演	
21日	上帝也疯狂DS	ポピュラスDS	EA	策略	4980日元
28日	伊苏DS	イースDS	Interchannel-Holon	动作角色扮演	4800日元
28日	伊苏II DS	イースII DS	Interchannel-Holon	动作角色扮演	4800日元
28日	Away 混乱的迷宫	Away シャッフルダンジョン	AQ Interactive	角色扮演	5980日元
28日	结界师 黑芒楼袭来	结界师 黑芒楼袭来	NBGI	动作	4800日元

12.27 凉宫春日的约定

PSP 文字冒险 | NBGI | 4800日元 | 无对应周边 | 15岁以上玩家对应 | CERO C | 推荐度 B



本作是由大人气动画《凉宫春日的忧郁》改编的首款游戏。本作以文字冒险的方式进行，中间穿插着若干迷你游戏，再加上多分支的情节设定，可谓是一款FANS向作品。不过游戏的特色在于名为"SOS"的系统，该系统赋予角色极为生动活泼的表情，远胜此前的同类游戏。本作也因此而在TGS 2007上一举夺得本年度游戏大赏的未来赏。游戏采用全程语音，声优与动画版完全相同。游戏中还将收录两首全新的歌曲，仍由平野绫、后藤邑子、茅原实里演唱，绝对是各位FANS不容错过的。



12.27 高达无双 国际版

X360 动作 | NBGI | 7800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B



本作是由负责"《无双》系列"开发工作的ω-Force小组制作，以表现"前所未有的爽快战斗"为游戏的开发主旨，力图为玩家展现宏大战争场面和一骑当千的爽快感，可以说是一款与以往任何一部《高达》作品都不同的，具备独特魅力的游戏。本作的美版已于8月28日在北美市场发售，不过由于区码的限制，亚洲玩家只有等到现在才能在X360上体验到无双+高达的魅力。本版本的游戏内容与PS3版基本相同，不过同时搭载了日、美两种语音，玩家可以根据自己的喜好自由选择。



01.03 魔法工厂 2

NDS 模拟经营 | Marvelous Entertainment | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B



《魔法工厂》可以算是"《牧场物语》系列"中的一个分支，它为整个系列做出了全新的定义。游戏除了能够打理农场的事物之外，还加入了大量角色扮演的要素，玩家能够享受到使用剑与魔法在迷宫中冒险的乐趣。作为续作，游戏中追加了大量全新的要素，就连最常用到的洒水壶也做出了变更，新作中玩家可以清楚的看到自己的洒水壶中还有多少水量。迷宫中的气候一整年都不会改变，所以玩家可以将生长期较长的作物种在迷宫中，所以本作中迷宫并不是只用来探索或进行战斗的地方。





胜负师：有读者说最近的自由谈以谈业界为主，也有玩家说游戏生活和感想的，但与游戏直接相关的评论性文章却很少见了。所谓"传统不能丢！"与游戏直接相关的评论是自由谈最早的形式，也是像影评之于电影一样，在游戏文化领域必不可少的一个组成部分。所以，这次自由谈的三篇作品中有两篇是这样的内容，当然，其评论形式都还有一些新意，而两篇评论涉及到的三款游戏都是今年年度游戏的热门作品，相信会引起不少玩家的兴趣与共鸣。至于另一篇短文，则是一位女性玩家对于自己游戏与生活状态的一些感悟，相信对于很多还身处校园的玩家来说具有一定的代表性。正如文中所说，也许你的朋友中没有和你爱好相同的人，但同好可能就是你身边的那些陌生人，了解到这一点或许会为你增添一丝幸福的感觉。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

《怪物猎人P2》的十大遗憾

把《怪物猎人P 2 》（以下简称《MHP2》）从年初玩到年末，累计游戏时间数数也快700小时了，虽说这个记录在同好中尚不算资深，却也足以发现一些心得。对于这款白金级大作的褒美，我想即使用半本杂志来刊载大概也是不够的吧，那么今天在这里就少谈一些，讲讲《MHP2》目前尚存的一些仍需改进之处。下面即将提到的十点内容，便是个人认为在游戏里经常遇到的一些憾事，不知各位猎人是否有着同感。

1 怪物类别

开门见山地说，游戏中的部分怪物与其亚种之间的区别实在不大，像白电龙与赤电龙这对还好说，至少它们的弱点属性还有区别（由于地形的原因，赤电龙还多出一招"倒悬金钟"），然而大怪鸟与青怪鸟、毒怪鸟与紫毒怪鸟、水龙与翠水龙、炎王龙与炎妃龙、老山龙与苍老山龙则除了外貌颜色外再无半点区别，而像一角龙、白一角龙、角龙、黑角龙这样共用一套动作建模的怪物则更是把资源浪费得令人发指。其实，我们也不奢求每个怪物与亚种之间的区别都能做出天壤之别，像铠龙与黑铠龙这种虽然动作完全相同，但在惯用招式（口吐激光后，铠龙经常放催眠气体，而黑铠龙则喜欢直接爆炸攻击）与攻击欲望上有明显差别的配对就是个很好的典例，但愿今后我们见到的亚种怪物能够更有个性一点吧，而不是单纯地仅供剥取素材制作装备之用。

2 武器平衡性

不难看出，在游戏中设定的十种武器里，太刀是当之无愧的王中王。虽然在游戏发售之初我们在官方海报的"太刀VS轰龙"主题中便已隐隐看出太刀在本作中的重要地位，然而等游戏入手后却没想到太刀居然如此强到逆天：易造易学、敏捷的机动性、帅气的动作、实用的武器数值及广泛的适用性（几乎能用来对付任何怪物）造成了如今网络猎人论坛里"太刀帮"横行天下的局面；此外则是双刀的高输出伤害依然牢居榜首，也是众多新老猎人的最爱；大锤的晕眩特性、长枪的"锁"字诀、单手剑与弓的灵活性……这些则因人而异，用者不等；相比之下，陷入尴尬境地的是大剑、狩猎笛、铳枪这三种武器：大剑在对付强劲怪物时完全派不上用场，而且极易误伤近战队友；狩猎笛则是联机模式中的人来疯，而在单机模式下作用微乎其微；至于铳枪的最强必杀技"龙击炮"其漫长的冷却时间在《MHP2》中达到了创纪录的2分钟，极大地影响了实用性……总之，相关的武器平衡性已经在网络版《怪物猎人 前线Online》中得到了些微调整，不知家用机版何时能够跟进。



3 视角问题

尽管本作在视角上的改进已经相较前作做出了极大改进（某些地形中易引起视角混乱的区域边缘已被悄悄"磨平"），但在激烈战斗中的视角问题依然还会不时出现，譬如当角色被怪物以吹飞攻击打到场景边缘（如山崖）时，游戏视角便会立刻进入俯视或后方视角，这时你将完全看不到怪物的动向或自己的位置，在与上位强力怪物战斗时，这样一瞬间的混乱便足以让你上猫车了。所以我们现在的应对方法只能是：君子不入险地——尽量避免在狭隘的地区与怪物搏斗，譬如森丘9区（中间的通道在本作中稍有扩宽，但依然不够），那样只会让自己玩得郁闷。

另外则是进入任务后的初始视角"平视"，这个视角虽然能最大限度地体现出游戏的画面魅力，但玩家却很难判断出怪物的距离感，所以大部分猎人进入游戏后的第一件事通常都是把视角稍微调"俯视"一点，以便不以劣势进入战斗……



4 武器造型

丰富多变的武器造型无疑是《MHP2》最大的魅力之一，不过一把武器从入手后到升至顶级，至少要历经两三个形态，然而这几个形态之间在造型上却并没有丝毫变化，未免有些令人遗憾。像"白猿薙"系列太刀还算是有点儿职业操守，每个形态的刀尖都会比之前略长一点，而"龙刀"升到顶级【胧火】后由红变蓝的视觉冲击相信也给许多玩家留下了深刻印象，而至于其他的武器……拜托，就不能多设计几个过渡性的造型出来么？

5 存储箱空间

本作的存储箱相较前作再次扩容，然而6页的空间显然还是不够，虽然武器装备箱足以容纳下大部分玩家的收集癖，但基本的道具收藏箱到了后期往往令人捉襟见肘，对于一个敬业的老猎人而言，在训练所收集到的金币与各种票券便足以装下半个多箱子，再加上各种锈块、装备珠、骨头、虫子、矿石、调和素材以及许多必藏的稀有宝玉，存储箱基本就不剩几格了，搞得每次丰收归来后都要忍痛割爱掉一些物品，人世间最悲惨的事情莫过于此……其实解决的方法很简单，在编程代码中把道具箱调多两页就可以了，而且私以为用L/R键来切换翻页将远比现在这种按□键单向翻页的做法要有效率得多。

6 防具性能

"《怪物猎人》系列"几乎每作都有"校服"出现——即性能优异到足以藐视其他任何装备从而导致玩家们几乎人手一件的套装。对于《MHP2》而言，几乎每个有人指导的玩家都会经历过"盾蟹装→雪狮子装→死神S装→轰龙S装→苍火龙U装→霸龙装"的过渡过程，其中因武器而异可能会有一些如"镰蟹US混装"、"麒麟S弓手装"、"苍老山龙装+剑圣耳环"之类的衍生分支，但万变不离其宗，最后的"霸龙装"以"见切+2、耳栓、斩味+1"及六个镶嵌孔的绝对优势当选本作中的最强装备，当你费尽心力打造出这套装备后（打造素材中仅那5个"铠龙的延髓"就足够你刷上个把月的），在装备的实用性上基本就没啥追求了，你之前的所有惯用装备均会在这件"校服"面前黯然失色……好吧，我并不是想否认"校服"的

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



存在价值，但今后的“校服”款式可不可以更多一点呢？一个集会所里进来四个同胞兄弟的感觉确实有些破坏狩猎气氛啊！

7 集会所换装

谢天谢地，《MHP2》在集会所中为猎人们增添了道具箱，从此我们再也不用为忘带了草药光虫之类的小东西而特地下线回家跑一趟，不过所谓贪欲无止境，但愿今后的作品中能够在集会所中一并把换装箱也挪过来，因为许多任务是得先在集会所中确定要打的怪物后再选择合适的装备与武器的，如果这些能在集会所内瞬时完成那就实在太好了。不过考虑到PSP的硬件机能与网络通信状况，这个应该只能算是猎人们遥不可及的YY吧。

8 常用素材

在夏季的最后一次官网特典下载后，我们从此可以在行商婆婆处购买到生肉、光虫、麻痹陷阱等常用道具，但仅有这些貌似还远远不够，对于一些对付特定怪物时需要的专用道具，如音爆弹、强走药G等，我们依然还是得老老实实地去刷其调和素材“鸣袋”和“狂走浸出物”去，其过程着实乏味无聊，而且随机性太大，运气不好则空手而归，平白消耗不必要的时间与精力。虽然联机时我们可以通过“下线不存档大法”来反复刷出这些材料，不过依然有些费时费力，如果今后游戏中能够直接在行商婆婆那里买到这些常用素材（哪怕是随机出现的），那无疑是件功德无量的善事。

9 套装购入

除了少部分喜欢钻研技能搭配效率最大化的达人之外，绝大部分猎人在购买装备时基本都是整套购入的，一来是可以直观地看到装备附加技能，二是整套服装风格统一、配色和谐。本着“买×送×”的宗旨，我们在购买套装时应当有部分折扣才对，譬如一次性购买整套装备价钱可打七折，或减免部分打造素材等，这样的设计才更人性化，也更符合时下的商业规律。（笑）

10 老山龙之战

如果让猎人们评选一个“最不想打的怪物”，那么绝对非老山龙莫属：冗长的等待时间，千篇一律的动作（敌我都是），三次漫长的换区……均足以耗磨光猎人的耐心，最离谱的是即使我们想速战速决都不行，因为在游戏设定里老山龙只有在最后一个区域（城门前）才会被打倒。相信如果不是为了那极其稀有的“老山龙的红玉”与太古块系列，估计大部分猎人打完一次老山龙就不想再碰第二次了吧……现在网络上流行的“老山龙自制任务”（即在城门前直接开打苍老山龙），应该便是玩家不满情绪的直接体现，看来对于老山龙之战的设计Capcom还要多考量一下才行。

后记

对于这款白璧微瑕的作品，笔者的态度当然是爱之深责之切，希望在明年3月推出的资料篇《MHP2G》中上述问题里的部分能得到些许解决吧，虽然这都是一些细节上的小瑕疵，但以一介系列爱好者的眼光来看，还是真诚地希望它能尽善尽美地走到更远。

文 SQUALL-LH

现代与未来的碰撞

文 JAKYE

最近《使命召唤4》颇为生猛，并且在下有幸能够体验到网络对战，真的……湿了，而且湿得非常透彻。首先声明一下实际上我是一个忠实的《光环》FAN，但是现在我不得不承认，这次《使命召唤4》在很多方面已经超越了《光环3》。虽然两个游戏从不少地方来说不能属于同一风格，但是它们同样都是主视角射击游戏中的典范，同样都是众人瞩目的作品，所以很自然地会将它们放在一起比较。

ROUND 1 画面对决

只要一比游戏，肯定首先就要扯到画面上来。

说真的，这次《使命召唤4》的画面可以用一个词就做出非常到位的评价：惊艳！并不是说画面花哨无比，绚丽异常。游戏中让人印象深刻的地方非常多，比如游戏初期的一个空降任务结尾的核爆之后，屏幕上是一片昏黄的景色，控制着苟延残喘的主角慢慢爬出直升机残骸。空气中散播着的粉尘，燃烧着的各种车辆，远处的那朵蘑菇云……除了强大以外还是强大！这种感觉的场景真的是以前不敢想像的。再比如狙击关卡中，在进入一个有落地窗的大厅时，那窗外的景色，毫不夸张地说，我当真的是发出惊叹：“太牛了！”冰冷的阳光射入窗户，外面地世界一片死灰，显得分外苍白，这就是在核泄漏事件之后受到严重影响的城市，荒凉残破，一切仿佛就摆在了玩家的眼前。从这两个场景可以很明显地看出来，不管是宏大的场面还是微小的细节，《使命召唤4》都做到了精雕细琢，都让人感到这款作品分量十足。

再过来看另一边，这次《光环3》的画面已经没有少被玩家们喷了，“640p事件”更是被不少人口诛笔伐。的确，这款次世代标准大作的画面让人或多或少有些失望，明显的锯齿让很多人觉得不爽，细节上的处理也暴露出了一些缺陷。这可能是由于期望太高，而现实的落差让人一时无法接受，很多人甚至说这次《光环3》的画面对不起次世代机能，相信这也就是一时的气话。期望值太高，过分苛求不是件好事。我不否认《光环3》是款佳作，但在画面上也的确让人觉得用料不足，虽然很多宏大的场面从气势上让人拜倒，但当你注意起一细节时，那一排排“狗牙”真的在很多时候想选择性失明都有些困难。尽管出色的光影以及庞大的场景有不少掩盖的作用，但是这种做法还是没有让缺点逃过玩家挑剔的眼光。

虽然都有庞大的场景，出色的光影效果，但是在细节处理方面，《光环3》明显不如《使命召唤4》，第一回合，《使命召唤4》胜出！



ROUND 2 现代战争VS未来战争

有一个题材是主视角射击游戏永远不会放弃的，那就是战争，虽然我是个爱好和平的好孩子，但是有的时候也需要一定的刺激来点缀生活。通过和平的方式来体验一下尽量接近真实战争的感觉的确是一种不一样的感受。既然如此，主视角射击游戏在战场气氛渲染上一定得下足功夫，不然就无法吸引我这种类型的“枪客”了。

这回我们先来看看《光环3》。首先，《光环3》的设定已经是距离现在500多年之后的事情了，所以很多内容可以天马行空般发挥想像力，什么星际旅行啊，宇宙殖民地啊，宇宙战舰啊等等都悉数登场。虽然它讲述的是一个很久很久以后的事情，但是却成功地将玩家们拉进了它的世界中，首先在这一点上就已经非常强大了。当然这与它出色的故事情节密不可分，这点我接下来会谈到。不过光从故事内容来吸引玩家显然是不够的，所以，《光环3》在战斗方面也非常出众。在突进的过程中遭遇埋伏，或者需要冲破关卡，那时敌人的火力覆盖甚至能够让人产生一种自己就身在这个战场中的错觉。看着各种等离子弹药在自己的周围爆炸产生一个个焦痕，听到自己的战友中弹时发出撕心裂肺的喊叫，而自己却被强大的火力压制得完全没有还手的余地。从头到尾，都有一种紧张的压迫感侵袭着玩家的全身，当然，游戏中不会一直给你这样的挫折感，在看到自己的部队以绝对优势的战力覆盖对方的阵地，看着自己的战友们向敌方目标畅快地倾泻出自己的所

有弹药时，有没有一种想高举手柄振臂欢呼的感觉？这些已经足以说明在气氛上的渲染，《光环3》是非常出色的。

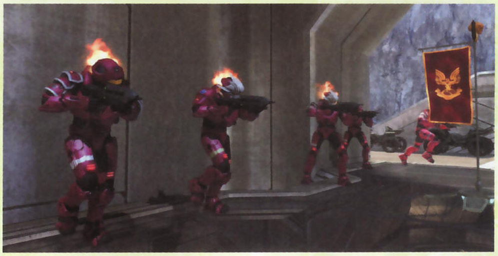
那么《使命召唤4》呢？我想说的是，它让我感受最深的就是专业的真实。如果有谁问我现在的所有游戏中，哪一款让我最能够感受到现代战争的气息，毫无疑问，那就是《使命召唤4》。首先，从武器设定上，《使命召唤4》非常严谨地按照实际情况在游戏中把这些武器再现，许多耳熟能详的名称都能在游戏中看到：AK47、M4、G36、M60、RPD等等。当然，光有真实的武器设定还不足以将战争的感觉带给玩家，再现交火时的临场感才能够将玩家真正拉到那个战火纷飞的环境中。《使命召唤4》在临场感这一点上可以说绝赞！个人感觉让我印象最深的并不是“双人狙”的那一关，虽然那一段带给玩家们是一种从心底感受到的震撼，但是这毕竟没有带给玩家一个战场的感觉。让我真正感觉到战场的实际上是控制美军海军陆战队的那几个任务，那些任务我觉得用一句话可以非常到位地描述出来：这才是货真价实的巷战！随时会有不知从哪个方向射来的子弹，刚刚还在身边和你讲笑话的战友在一声枪响后无力地倒下，随时有一种死亡的阴影笼罩在周围。也许一道门之后等待着你的就是一颗炸弹，又也许在面对敌人强大的火力时，你只能龟缩在掩体之后看着四周碎石乱飞弹片四溅却无法还击……这一切不仅让喜爱战争游戏的玩家们感到了前所未有的真实，也能让人从心底发出感叹，感叹战争的残酷与无奈。

虽然一直在夸这两个作品，但是要真正比起来，我个人觉得《使命召唤4》在设定上占了一些便宜。首先《使命召唤4》的所有东西在现实中都有踪迹可循，就连它所设定的战场都是通过现实场景制作出来的，作战时的一些状况也都有专业人员进行指导。这样的确在很大程度上让真实感进一步提高，但是这就不需要太多的重新设计。而《光环3》几乎是一整个架空的世界观，根本就是完全创造了另一个世界。在这样的基础上，《光环3》的临场感依然能够做得如此出色，所以个人认为这一回合，《光环3》以微弱的优势胜出。





ROUND 3 网络对战



这两款游戏可以说都在网络对战上下足了功夫，因为各它们的最大卖点之一都是多人在线游戏。那么这两款游戏做的如何呢？这里我不想跟诸位玩数字游戏，只说说感受。这里又要扯到刚刚说到的问题，两个游戏不是一个风格，所以在网络对战方面的差异性相当大。《光环3》网战给人的感觉有点不像是打仗。并不是说不够火爆而是缺少一种紧凑感，战斗的节奏有时候让人觉得相当缓慢，而且在对战中的气氛渲染做的很不到位，四周有些过于安静，失去了战斗时那种压迫感。怎么说呢，在单机模式中表现得非常出色，但是到了网战中缺少了一些必要的一把抓住玩家的东西。

以上那些都是相对于《使命召唤4》来说的，因为《光环3》对战中的这些缺点可以说在《使命召唤4》中可以说几乎没有出现。整个游戏过程显得相当紧凑，而且在战斗中的气氛渲染比起单机模式来说毫不逊色。在很多场景下的战斗，四周不断的枪炮声能让人感觉到自己只是身处战场中的一角，时时刻刻会有一种无形的压力笼罩着自己，这股压力不仅来自于对手，还来自于制作人。说句毫不夸张的话，我从来没有玩过任何一款游戏在网络对战中还能将战场表现得如此真实！不用说，由于对于对战气氛的渲染欠了一把火，《光环3》在网战方面还是逊色于《使命召唤4》。

其实两个游戏还有很多地方可以拿出来比较，剧情、平衡性、AI等等，这里只是拿出了三点最具竞争力的要素进行了比较。也许有些朋友并不赞成我的观点，那就当这是一篇仅代表个人观点的闲扯吧，毕竟大家心里都有一杆秤啊！

自我幸福

文 Dj.L



初中时，看《阿兹》，憧憬着这般美妙的高中生活。高中时，看《现视研》，渴望着那般幸福的大学生涯。如今，当我看着某蓝发脑残女天天捧着个手柄，同时又在学校大肆举旗呐喊会走动的萌要素时，我败了，彻底败了。这是多么令我向往的日子啊！当年天天与试卷相伴的我，除了在空白出大画涂鸦之外还能有何种反抗？打打游戏吗？哦天哪，当我们周围一群人尝试天天围着台NDSL转时，会考、统考又岂不是在围着我们转。等好不容易毕了业，上了大学，终于成为了一个“死大学生”，但依然没有经历过传说树下的告白。都知道艺术源于生活而高于生活，可这差距犹如双曲渐进线一般吭长又是否太过残忍。当然，这不是“去死团”后备成员在写最后的“征友启事”，只是一个游弋于现实与ACG间的OTAKU的唠叨，哦，或者你可以叫我“宅女”。

我曾想退一步，只要能找到两三同伴足矣，不过只要“知音难觅”这句话仍屹立不倒，就不得不承认，想找个志同道合的人比数学及格还要难。当年在玩《瓦里奥制造》时被同学挖苦：“你怎么还玩这种弱智游戏，你脑子没事吧？”也只能一笑了事。在游戏这方面，我们有着很明显的界线，我并不能祈祷试玩能让她回心转意，因为她根本不愿意一试。

前几天拿了“《零》系列”的剧情动画在宿舍里放，有一个人不敢看，另一个不完全敢看，最后一个表示3D做的人一点也不恐怖……大姐们，难道就没一个人对这款游戏的优秀剧情产生点儿兴趣吗？而之后播的《南家三姐妹》则引起全体的强烈反响，甚至拒绝看我继续推荐的《豆芽小文》。可见，人们需要娱乐，可个人需求和侧重点却有着很大不同。就拿《南家三姐妹》为例，很明显这是个大众向的动画，有着现实的世界观与将生活细节与冲突放大而产生的搞笑效果，它很容易能被一般人接受与喜欢，而《零》的剧情却显得相对小众了。所以，对于这种差别待遇，自己所认同的东西无法得到别人的认同，对我来说也只能暗自神伤了。

说来可笑，现在的我还没有一台主机，就连掌机也没有，最多只是在PC上玩玩FC游戏或者打打GBA模拟器什么的。除了角色扮演游戏外，其他类型也都基本苦手。但这并不妨碍我去热爱游戏，毕竟游戏带给每个人的乐趣都是不同的，就算只是看看各种游戏的设定与剧情也是一种幸福。这便直接导致虽然基本什么游戏都没有细仔研究过，但最感兴趣的几部还是能如数家珍地介绍上几页纸，还能把外行侃晕。或许你会怀疑，但我有勇气承认自己是一名玩家。什么是玩家？我的想法是“不只是为玩而玩，而是因爱而玩”的人就能称之为玩家。

没有哪个玩家会怀疑自己对于游戏的热爱，所以即使孤掌难鸣，我们也能体会到幸福，一种自我的幸福。因为热爱游戏、热爱ACG，所以只要我们能从中找到属于自己的快乐，这已足够。

生活在这个时代的每一个人，都不得不因为种种理由而戴上一层面具。同样，不管是玩家还是OTAKU，都会不自觉地在外人面前将内在的属性收藏起来，以一个普通人的面貌视人。不过，当我看到去年系晚会布景上的拉克丝与基拉，还有辩论会海报上硕大的成步堂和御剑时，我都忍不住笑了。因为我知道，这个学校里有着与我一样的人，虽然大家并不一定有缘相识，但彼此的存在仍然使对方感到欣慰。

热爱自己的兴趣，而不是逃避现实，这是用一种不同的方式在享受生活。不必理会外界的纷扰，只要自己觉得幸福，那便足够了。



廣告已屏蔽
697354

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354